wydanie specjalne

nr indeksu 358932 nr 3 19 września 2000 r.

CLICK! W SIECI

SUPER NOWOŚĆ cena 2.40 zł

Internet bez tajemnic ● Gry sieciowe ● Poczta elektroniczna

Skuteczne poszukiwania

wyszukiwarki w Sieci

Twoja własna strona WWW

szybko i łatwo...





Gry multiplayer

MP3

muzyka za darmo

ISSN 1509-0558

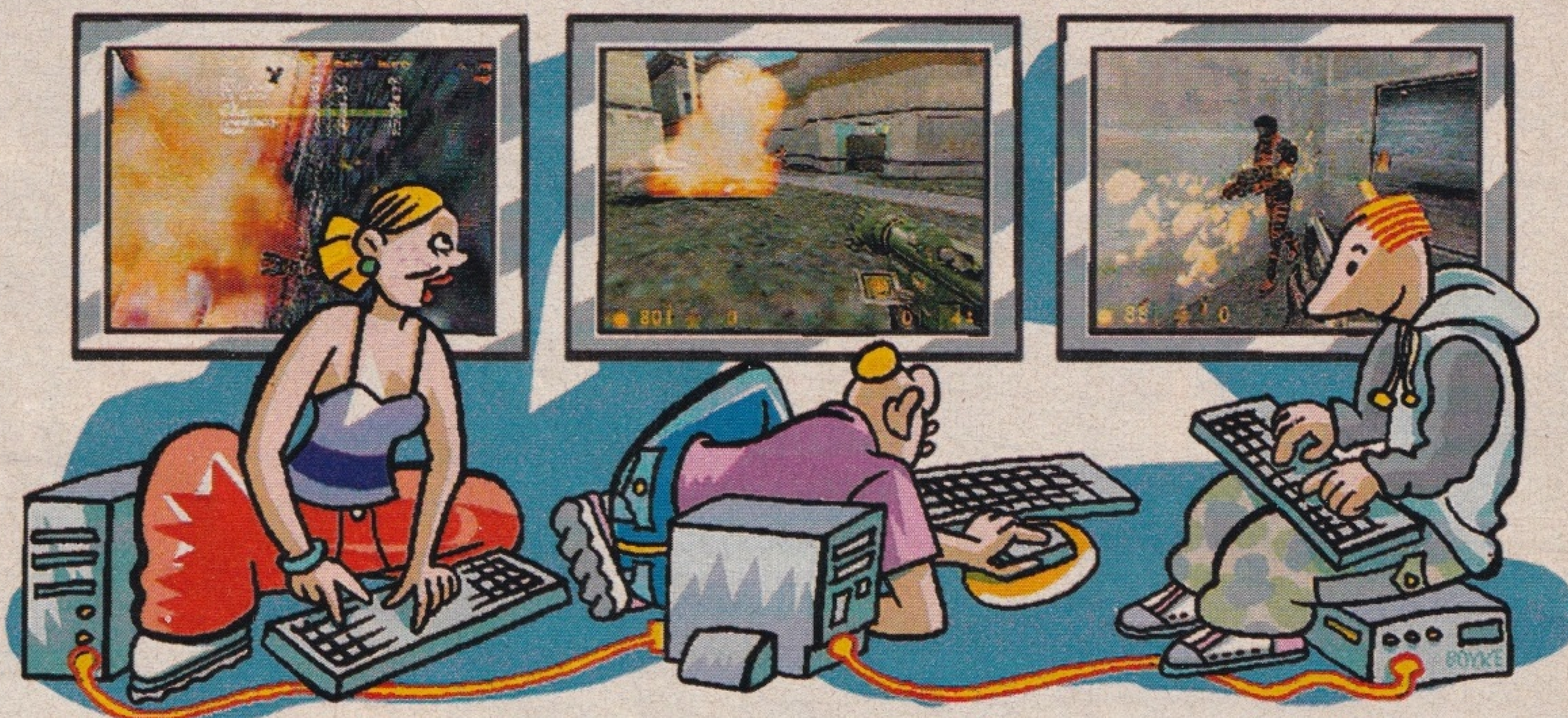


Wiele dróg do Internetu – wybierz najlepszą!

Gry, Internet, MP3...

SPIS TREŚCI


Diablo II
Kolejna próba definitywnego rozwiązania sprawy Diablo



Złapani w Sieć s.14
Prosty sposób na świetną rozrywkę ze znajomymi!

NOWOŚCI

STRONY WWW

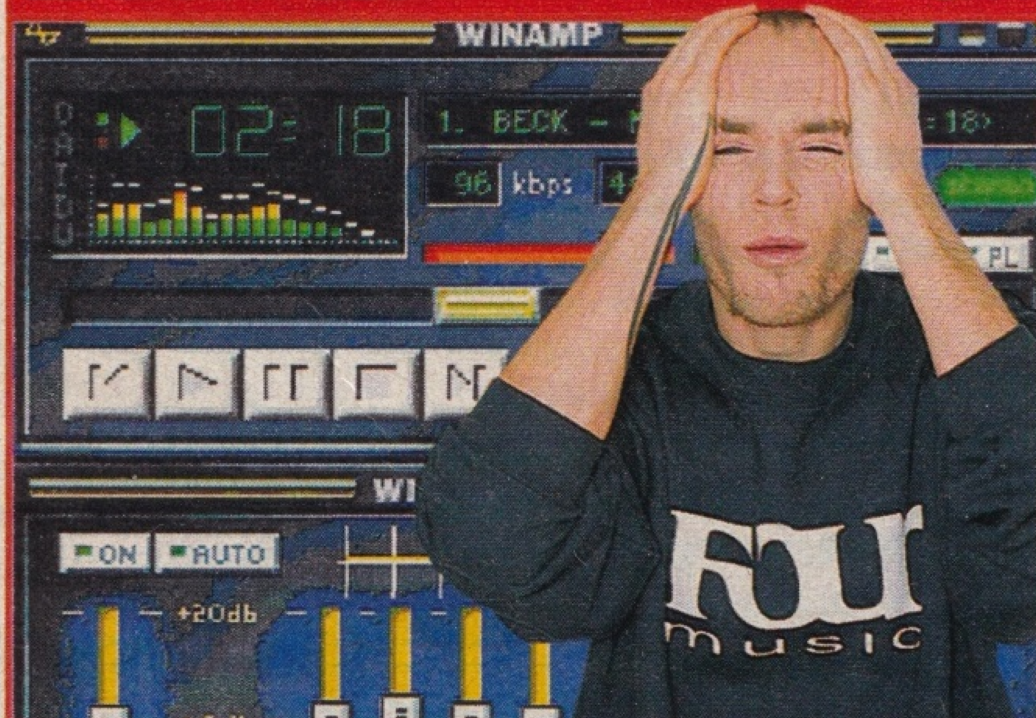
MULTIPLAYER

ON-LINE


WIELKIE POSZUKIWANIA S. 30


TAJEMNICE POCZTOWCA S. 34


ZŁAPANI W SIEĆ S. 14



MP3 DLA KAŻDEGO S. 42

ON-LINE

ŚWIAT MP3

ZRÓB TO SAM

PROGRAMY



Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Andrzej Cwalina, Agnieszka Trzebska (korekta)

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Rysunki: H. Kolodziejczyk, R. Boyke

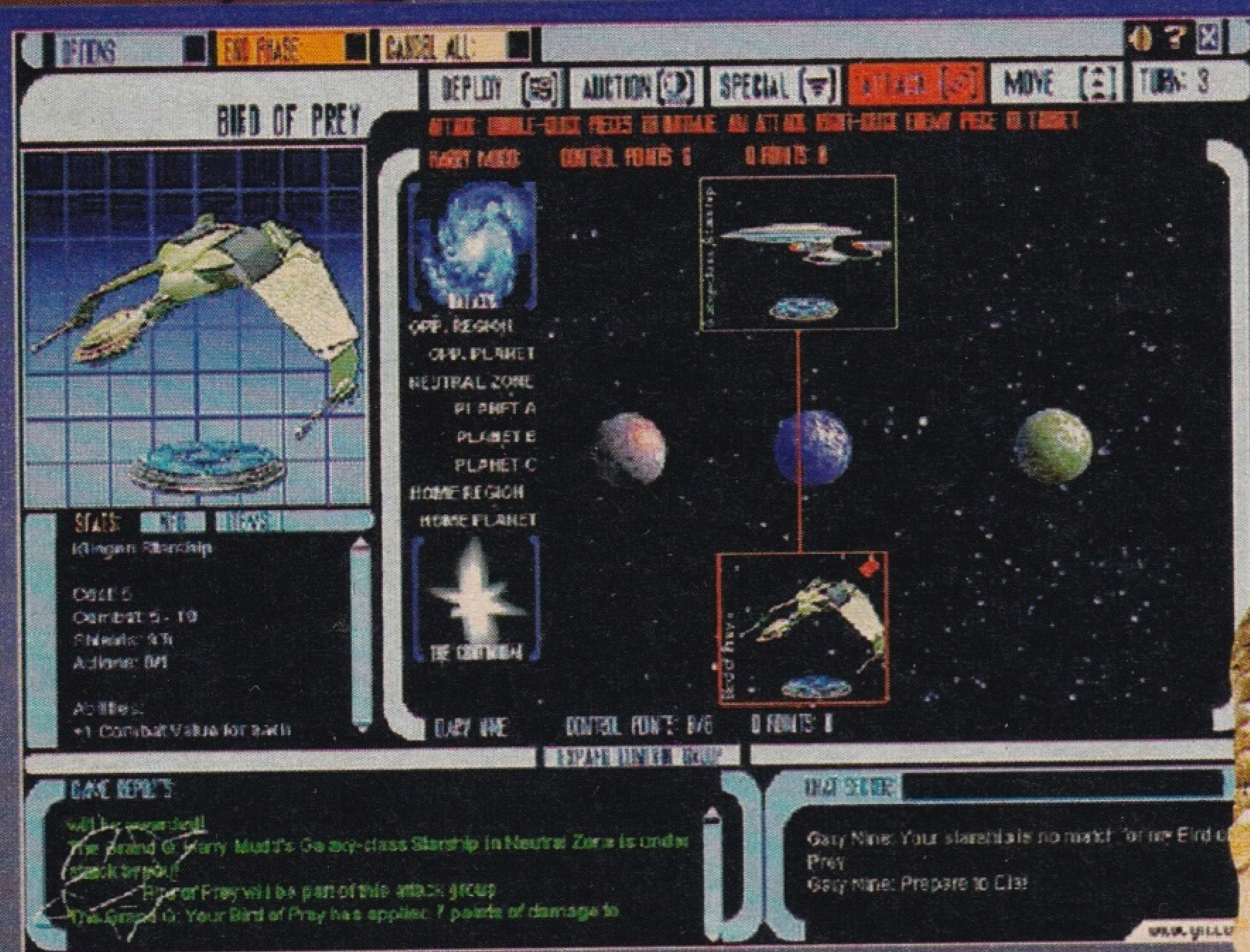
Zdjęcia: H. Huber, K. Börner, Ch. Vogel

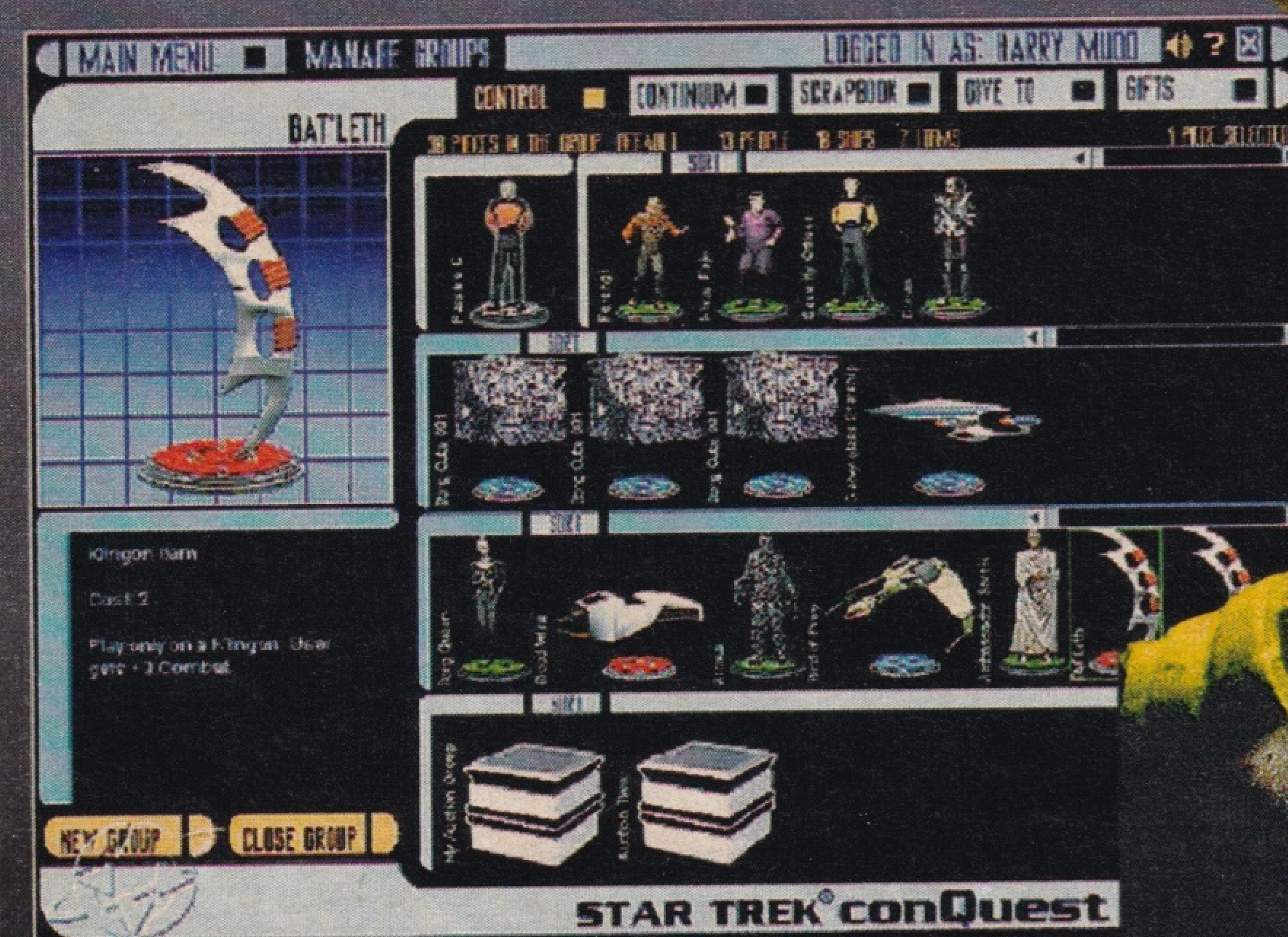
Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Michał Zacharzewski, Tomasz Zieliński

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558





STAR TREK CONQUEST ONLINE

www.conquestonline.com

Jesteś miłośnikiem STAR TREK? W takim razie koniecznie musisz ściągnąć sobie z Sieci STAR TREK CONQUEST ONLINE! W tej turowej strategii wcielasz się w Q i bierzesz udział w zawodach, które mają wyłonić najmądrzejszego, najsprytniejszego Q we wszechświecie. W swoich zmaganiach będziesz wykorzystywał przedmioty i postacie należące do wszystkich znanych ras – w końcu przy twojej mocy są to jedynie pionki na szachownicy kosmosu. Celem rozgrywki jest uwięzienie rywala na planecie, której nie kontroluje.



Ciekawym rozwiązaniem jest skopiowanie pomysłu znanego z gier karcianych, np. Magic The Gathering czy Pokemon. Niektóre postacie lub przedmioty, np. Jean-Luc Picard pojawiają się wśród dostępnych ci zasobów niezmiernie rzadko, inne z kolei, np. Ambasador, są dość często spotykane. W grze występują też różnego typu przedmioty, które zwiększają możliwości twoich pionków lub zmniejszają siłę tych, kontrolowanych przez przeciwnika.

Na początku posiadasz jedynie część występujących w grze przedmiotów. Uzupełnić kolekcję możesz dokupując losowe zestawy na stronie producenta ST:CO lub wymieniając się z innymi graczami. Czy ten sposób zabawy przyjmie się? Już wkrótce będziesz mógł sprawdzić sam.



DIABLO 2 EXPANSION SET

www.blizzard.com/diablo2exp/

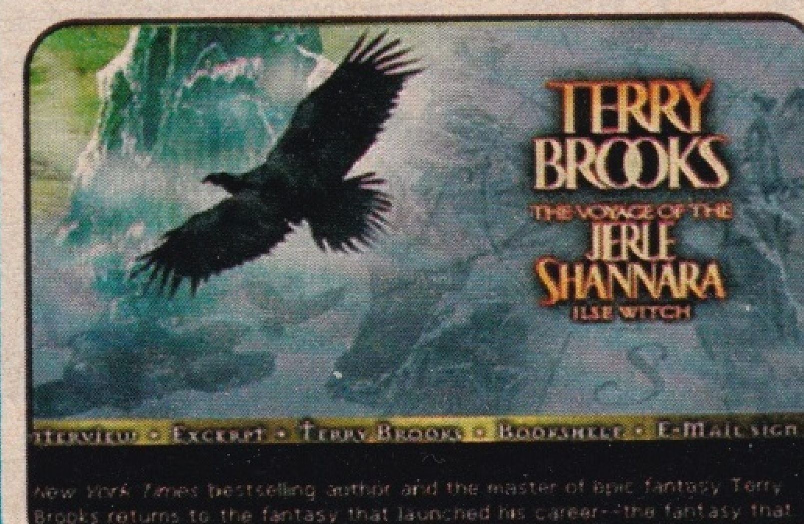
Druga część najsłynniejszego RPG wszech czasów cały czas nie schodzi z list bestsellerów, a jej producenci już zapowiadają do niej dodatek. Zostanie w nim udostępniony akt V (rozgrywający się w Barbarian Highlands), a w nim 6 nowych misji do wykonania. Ostateczne zadanie jest jasne i klarowne. Musisz zlikwidować Baala, brata Diablo, który właśnie hasa gdzieś w górach (trzeba dodać, że potężnie ufortyfikowanych). Teraz na bezdrożach BattleNet pojawią się dwie nowe postacie: Assassin (Zabójczyni) i Druid, którzy będą posiadali około 30 specyficznych właściwości (do zdolności Druida będzie należało między innymi przemienianie się w zwierzęta: np. wilka). W grze pojedynczej trzeba będzie ukończyć najpierw cztery akty, żeby móc wcielić się w dwie nowe postacie. Pojawią się też nowe potwory, zwiększy się pojemność schowka i zostaną dodane kolejne recepty dla Kostki Horadrimów. Rozgrywka sieciowa nie ulegnie zmianie, sterowanie będzie wyglądało tak samo, jak w przypadku DIABLO 2. Jednak osoby posiadające dodatek najprawdopodobniej nie będą mogły zmierzyć się z graczami, którzy nie dokonali takiego zakupu. Te dwie części zostaną bowiem od siebie odgraniczone. Gra pojawi się w połowie następnego roku.



SHANNARA W MAILU

www.randomhouse.com/features/shannara/email.html

Jeżeli kiedyś zetknąłeś się z bardzo ciekawą serią fantasy pióra Terry'ego Brooksa, opowiadającą o świecie Shannary (wydana została także dobra komputerowa gra RPG poruszająca ten sam temat), to na pewno chętnie skorzystasz z oferty przygotowanej przez wydawcę tego autora. Otóż pragnie on wykorzystać Internet do promowania najnowszej pozycji z tego cyklu, czyli „The Voyage of the Jerle Shannara: Ilse Witch", która ma się ukazać na Zachodzie na jesieni. Autor specjalnie na tę okazję przygotował krótkie opowiadanie, oparte na wydarzeniach, rozgrywających się w najnowszej książce, ale dostępne tylko w Internecie! Jeżeli chcesz więc poczytać kawałek dobrej prozy po angielsku, wejdź na stronę autora i wpisz na niej swój e-mail. Wydawca obiecuje, że dokładnie 6 października w twojej skrzynce pocztowej będzie czekało opowiadanie ze świata Shannary.



WIĘCEJ I WIĘCEJ MAŁYCH LUDZIKÓW

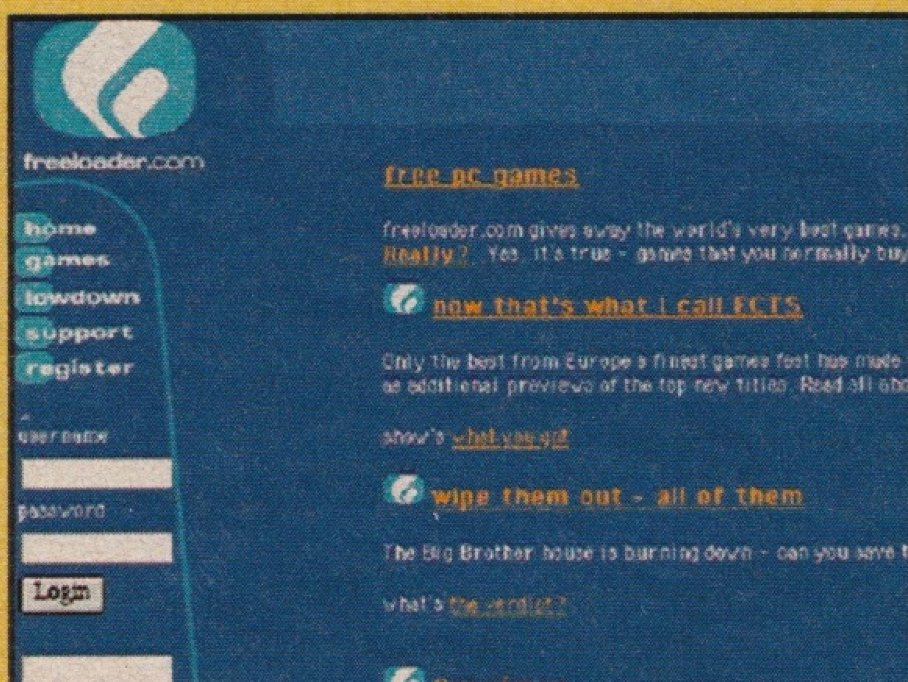
www.bluebyte.com

Strategia SETTLERS ma swoich zagorzałych fanów, którzy zapamiętale budują małe domki, uprawiają małe poletka i prowadzą małe ludziki prosto ku (nie)małemu zwycięstwu. To specjalnie dla nich Blue Byte postanowił stworzyć minigierkę zręcznościową z Osadnikami w rolach głównych. Będziesz w niej musiał szybko i skuteczne uratować zasoby złota małych ludków (unoszone w siną dal przez Wikingów-bandytów) przy pomocy szczodrze rozdawanych klapsów oraz rzymskich żołnierzy. Grę będzie można za darmo pobrać pod koniec września na stronie producenta.



GRY ZUPEŁNIE ZA DARMO

www.freeloader.com



Jak widać, bannery reklamowe, które pojawiają się na stronach i irytują większość internautów, mają jednak swoje zalety. To właśnie dzięki nim będziesz mógł ściągać z Internetu całkiem niezłe gry i to zupełnie za darmo (tylko za koszt połączenia z Siecią). Zrobisz to na stronie www.freeloader.com, która utrzymuje się z pieniędzy otrzymywanych za umieszczanie właśnie reklamówek. Na razie nie można pobrać zbyt rewelacyjnych tytułów, ale już podobno podpisano umowę na umieszczenie na stronie takich przebojów, jak Grand Theft Auto 2, Rising Sun, Airport i Martian Gothic. Zalecamy więc czujność i częste odwiedzanie tego adresu.

DRUGA CZĘŚĆ ŚWIATA BEZ GRANIC

www.uo2.com

Jeżeli jesteś miłośnikiem bardzo popularnej ULTIMY ONLINE (piszemy o niej na stronie 11), to na pewno ucieszy cię wiadomość, że firma Origin przygotowuje kolejną część tego przeboju. Widzieliśmy już rewelacyjny filmik, w którym zaprezentowano urywki z tej gry i trzeba przyznać, że ciągle jesteśmy pod dużym wrażeniem.

Teraz świat ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN ma zabłysnąć dużo lepszym wyglądem w 3D. W czasie walki będzie można zobaczyć do 30 postaci na raz z zachowaniem odpowiedniego poziomu detali i bez utraty płynności gry. Do tego będziesz mógł zupełnie dowolnie stworzyć swojego bohatera i zrobić go naprawdę na bóstwo! Będzie dołączona także opcja oglądania wydarzeń z perpektywy trzeciej osoby (oprócz widoku z oczu twojego bohatera).

Świat będzie teraz większy, a potwory bardziej zajadłe i stanowiące większe zagrożenie. Dzięki temu może uniknie się sytuacji, kiedy jednego biednego potworka atakowało całe stado wygłodniałych przygód graczy.

Ma też zostać rozwiązany problem utraty przedmiotów po śmierci. Teraz niektóre rzeczy na stałe zostaną przywiązane do graczy. Bardzo dobrym wyjściem jest obecność bram, przez które będzie można przedostać się do różnych, często bardzo oddalonych od siebie zakątków.

Wszystko zapowiada się tak wspaniale, że nie możemy doczekać się premiery tej gry i z niecierpliwości gryziemy palce. Wtedy będzie można samemu zagłębić się w bezdroża tego świata fantasy.



W Internecie ciągle pojawiają się nowe strony. A oto jakie witryny, dotyczące zapowiedzi gier, zostały ostatnio uruchomione:

www.blizzard.com/diablo2exp/ – strona dodatku do najsłynniejszej gry RPG wszech czasów (PC, MAC)

www.rockstargames.com/midnightclub/ – witryna produktu o nielegalnych wyścigach na ulicach wielkich miast (PSX2)

www.rockstargames.com/smugglersrun/ – tutaj znajdziesz informacje na temat gry o pracy przemytnika (PSX 2)

www.interplay.com/sfcommand/sfc2/ – Starfleet Command II, czyli Star Trek w całej okazałości (PC)

http://amazonsandaliens.com/ – tego jeszcze nie było, w grze Amazons and Aliens spotkają się Amazonki i Obcy (PC)

www.blackcactus.com/gamepages/thegame.htm – Warrior Kings, fantasy-RTS (PC)

KONIEC GORĄCZKI

www.heat.net
(www.sega.net)

Wszyscy wielbiciele bardzo dobrego serwisu do gry online www.heat.net mogą mieć powody do niezadowolenia. Otóż postanowiono, że strona przestanie działać już 31 października tego roku. Jest to zupełnie zaskakująca informacja, bo dzięki tej witrynie mogły bawić się w Sieci w najlepsze gry (niektóre z nich były dostępne tylko w tym miejscu) tysiące osób. A wszystko to dlatego, że właściciel serwisu, firma SEGA (odpowiedzialna m.in. za konsolę Dreamcast), postanowił promować inną, lepiej brzmiącą stronę www.sega.net. Wprawdzie osoby, które zdołały zarejestrować się do 5 września, zostaną uhonorowane specjalną ofertą przejścia na inny serwis, ale teraz nie można dokonać już zapisu i stać się nowym użytkownikiem tej doskonałej strony. Całe szczęście, że miłośnicy gry 10six mogą teraz spróbować swoich sił na www.10six.com. Tak właśnie kończy się coś dobrego... Ciekawe, czy zaczyna coś lepszego...

WYŚCIGI W SIECI

www.needforspeed.com/motorcity/index.html

Wszyscy miłośnicy serii NEED FOR SPEED, którzy mają dostęp do Sieci, już w listopadzie (oby...) będą mogli zagrać w NEED FOR SPEED: MOTOR CITY. Jest to gra on-line, w której znajdziesz się w wirtualnym mieście-świecie, właśnie tytułowym Motor City i pomkniesz po jego ulicach razem z innymi fanami tej gry z całego świata. Będziesz mógł zasiąść za kółkiem ponad 30 samochodów (nie trzeba chyba dodawać, że pięknie wykonanych) z lat od 30. do 70. (oczywiście ta liczba będzie zwiększana po wydaniu gry). W zależności od swojego nastroju i humoru pomalujesz swoje samochody w dowolne i oryginalne wzory. Pojawi się też wirtualna gazeta Motor City Gazette, w której będzie można zamieszczać ogłoszenia w stylu sprzedam, kupię, zamienię części do samochodów (i inne superinformacje, np. o obławach organizowanych przez policję). Nie zabraknie także aspektu ekonomicznego, w końcu za coś wspaniali gracze będą musieli kupować swoje piękne samochody. Zapowiada się naprawdę świetna i nowatorska gra.

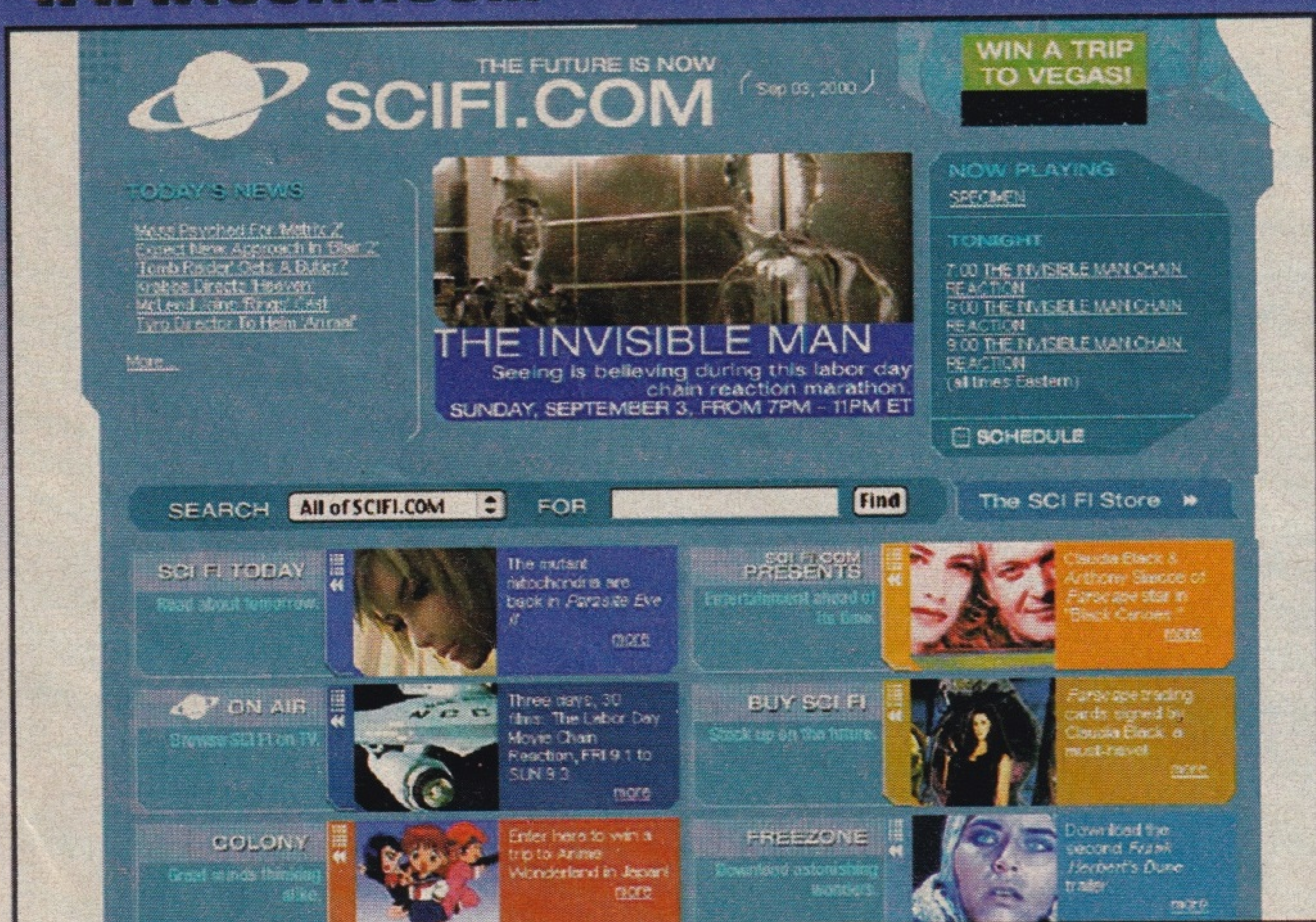


Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Ciekawe strony

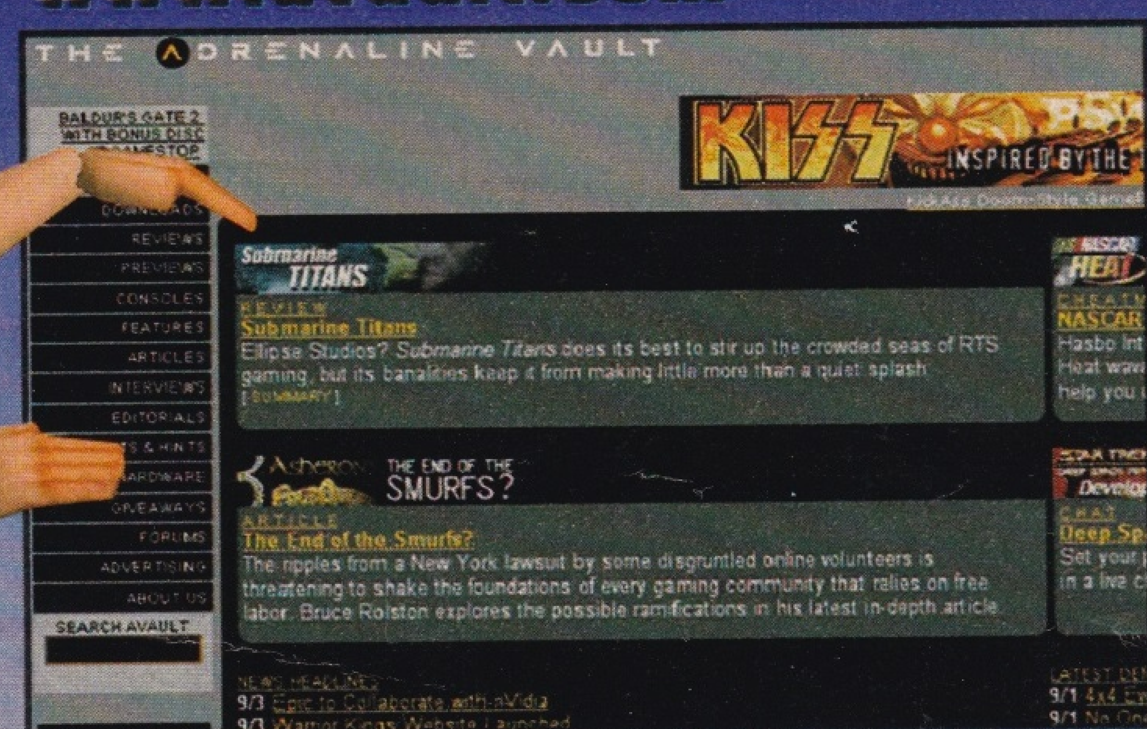
Internet to prawdziwa kopalnia wiadomości znajdujących się na różnych stronach WWW. Czasami trudno jednak znaleźć coś interesującego bez straty czasu i pieniędzy, błądząc po bezdrożach Sieci. Dlatego przygotowaliśmy adresy kilku stron, na które koniecznie powinieneś zajrzeć

www.scifi.com



Należysz do osób, które uważają, że UFO naprawdę istnieje? Twój ulubiony serial to Star Trek? Pasjonujesz się obsadą kolejnych Gwiezdnych Wojen? Wystarczy, żebyś interesował się wszystkim, co dotyczy science fiction, a na pewno chętnie zajrzysz na tę stronę. Znajdziesz tutaj wszystko, co jest związane z tą tematyką: począwszy od informacji o grach (np. Parasite Eve 2), na plotkach o filmach i aktorach kończąc (Tomb Raider The Movie). Nie brakuje tutaj również plików do zgrania i ozdobienia twojego komputera czy trailerów nadchodzących przebojów. Wiadomości zaprezentowane są w ładnej szacie graficznej, która dobrze pasuje do charakteru tego serwisu. Na pewno cię on zainteresuje.

www.avault.com



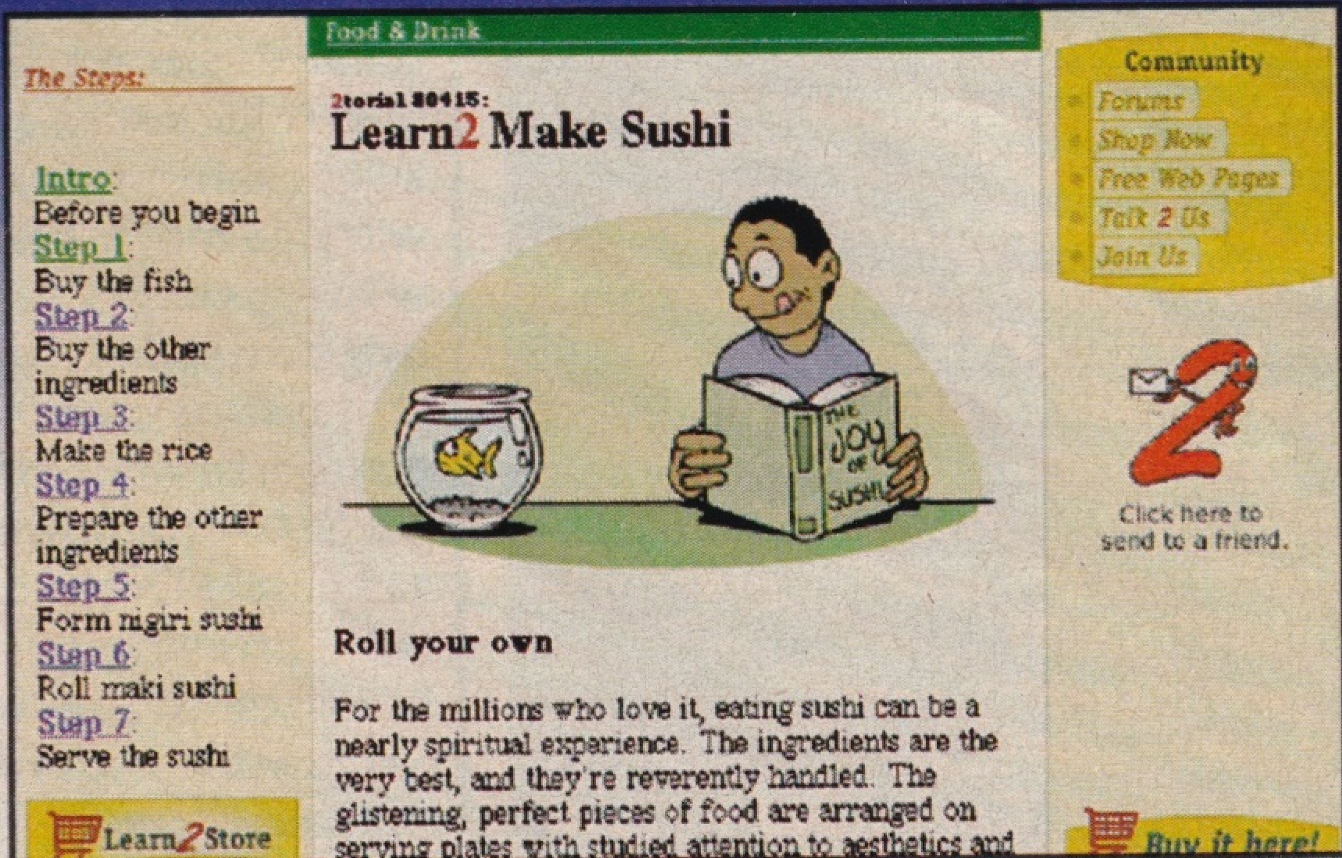
Strona poświęcona grom, grom i jeszcze raz grom. Znajdziesz tutaj nowinki, ciekawostki, zapowiedzi, recenzje, dema oraz popularne poprawki do gier, patche. Zmiany wprowadzane są prawie każdego dnia i dlatego spokojnie możesz zajrzeć tutaj po naprawdę najświeższe informacje. Dla niecierpliwych opracowano również pękaty dział kodów do gier, a także poradników. Cały serwis przygotowany jest bardzo czytelnie, ze starannym podzieleniem na odpowiednie działy. Znacznie ułatwia to dokonywanie poszukiwań w rozległych zasobach tej strony. Czasami dobrze tutaj zajrzeć tylko po to, żeby zobaczyć, jakie gry ukazały się na Zachodzie i zastanowić się, dlaczego niektórych z nich nie zobaczysz w sklepach w Polsce... Może zainteresują cię także artykuły publicystyczne na tematy związane z grami, aktualne bez względu na kraj i obyczaje...

www.whatis.com



Prawdziwy raj dla wszystkich miłośników komputerów i Internetu, a także dla osób, które chciałyby poszerzyć swoją wiedzę związaną z nowymi technologiami. W tej wirtualnej encyklopedii znajdziesz bowiem wyjaśnienie mnóstwa zarówno prostych, jak też skomplikowanych pojęć związanych z tymi dziedzinami. Jeżeli Crusoe kojarzy ci się tylko z Piętaszkiem i Bezludną Wyspą, a określenia K6 i K7 jedynie z wysokimi szczytami, to powinieneś zajrzeć na tę stronę. Nie obawiaj się jednak, że trudne określenia wytłumaczone zostały w niezrozumiały sposób. Każda definicja zawiera dużo odnośników do innych określeń, dzięki czemu szybko zrozumiesz każde wyjaśnienie. Jedyną przeszkodą w korzystaniu z tych nieprzebranych zasobów może być słaba znajomość języka angielskiego.

www.learn2.com



Strona przeznaczona dla wszystkich ciekawych świata. Znajdziesz bowiem na niej ilustrowane poradniki, dzięki którym poszerzysz swoje intelektualne horyzonty. Być może będziesz chciał skorzystać z bogatego zbioru rad na temat techniki, bo niektóre wiadomości zaskoczą nawet najbardziej zaawansowanych użytkowników sprzętu. Specjaliści z learn2 nie ograniczyli się tylko do wiadomości na temat Internetu i komputerów. Ta strona oferuje mnóstwo informacji na wiele różnorodnych tematów! Chcesz się dowiedzieć, jak przygotować sushi? A wiesz, jak sprawdzić, czy ryba jest świeża, i jak nie zaserwować znajomym pobytu na oddziale zakaźnym w szpitalu? Dzięki tej stronie rozwiążesz wiele problemów, nawet nie ruszając się od komputera i bez konieczności buszowania po innych stronach. Każdy poradnik ozdobiono także zabawnym rysunkiem, który urozmaica zdobywanie wiadomości. Wadą tej strony jest jedynie to, że poradniki zostały podzielone na małe części, przez co wydłuża się czas konieczny na ściągnięcie wszystkich informacji.

www.nationalgeographic.com

Chyba każdy marzył kiedyś o fascynujących przygodach w niezbadanych zakątkach globu. Niestety, rzadko kto może pozwolić sobie na takie wyprawy. Jeżeli masz jednak dostęp do Internetu (najlepiej stałe łącze, bo ta strona ładuje się dosyć długo), to możesz wyruszyć na wycieczkę dookoła świata z popularnym magazynem National Geographic. Znajdziesz tu wszystko, co potrzebne jest łowcom przygód: mapy, informacje, a przede wszystkim piękne zdjęcia, z których słynie to czasopismo. Taka strona na pewno przyda się przy nauce geografii!

www.imdb.com

Adres strony to skrót od Internet Movie Database. Jest to doskonała propozycja dla tych wszystkich, którzy interesują się filmem. Jej największą zaletą jest świetna wyszukiwarka, która pomoże ci znaleźć recenzje, ciekawostki na temat aktorów, produkcji kinowych i telewizyjnych oraz wszystkiego, co jest związane ze światem filmu. Dzięki tej stronie dowiesz się np., że muzyka, jaką słychać na początku MISSION IMPOSSIBLE 2, rozpoczynała też film RAIN MEN (również z Tomem Cruise w roli głównej). Znajdziesz tutaj także informacje o różnych pomyłkach i wpadkach, które wydarzyły się w czasie kręcenia filmów (MISSION IMPOSSIBLE 2 jest tutaj chyba rekordzistą...). Na każdej podstronie znajduje się również dużo odnośników, które poprowadzą cię w głąb Sieci sprawdzonymi ścieżkami. Oprócz faktów, na stronie umieszczono sporo ciekawych artykułów publicystycznych. Szkoda, że taka świetna strona jest tylko po angielsku.

www.discovery.com

Szukasz czegoś specjalnego o historii Ziemi, dinozaurach lub chcesz dowiedzieć się, o czym myśli twój kot? Ta strona popularnego programu telewizyjnego powinna spełnić twoje wszystkie oczekiwania. Znajdziesz tutaj wiele ciekawych wiadomości, które ozdobiono efektownymi zdjęciami. Strona jest stale aktualizowana i dlatego możesz być pewny, że dostaniesz najnowsze wiadomości. Oprócz zwykłych informacji możesz skorzystać także z wirtualnych kartek (np. z uroczym dinozaurem), czy obejrzeć relację z tego, co właśnie dzieje się na ulicach Nowego Yorku. Godna większej uwagi jest część tej strony poświęcona niezmiernie modnemu obecnie tematowi, czyli dinozaurom. Na ich temat wypowiedzieli się najwięksi specjaliści i dlatego na pewno możesz polegać na ich zdaniu.

www.worldcharts.com

Wszelkie głosowania dużo mówią o zainteresowaniu odbiorców. Takim zestawieniom poświęcono tę stronę. Powstaje ona przy udziale internautów i dlatego możesz na niej polegać (oczywiście też z przymrożeniem oka). W ten sposób dowiesz się, co tak naprawdę jest popularne na całym świecie. W kategoriach znajdziesz gry na PC (na razie króluje DIABLO 2), konsolowe, filmy, albumy piosenkarzy czy single. Możesz także skorzystać z katalogu najchętniej odwiedzanych stron. A skoro już tutaj zajrzałeś, to sam zagłosuj! W końcu taka lista nie będzie pełnowartościowa bez twojego wkładu.

www.women.com

Już sama nazwa zdradza, do kogo skierowana jest ta strona. Oczywiście do kobiet! Znajdziesz na niej mnóstwo przydatnych rzeczy, nowinki dotyczące mody, urody, zdrowia itd. Umieszczono tutaj wiele aktualnych informacji i nie będziesz miała wątpliwości, że prezentowane właśnie modne fryzury nie pochodzą z... lat osiemdziesiątych. Jeżeli jednak nie jesteś kobietą, to też powinieneś zapamiętać ten adres. Czy wiesz, jak najłatwiej wytłumaczyć swojej dziewczynie, mamie czy siostrze, dlaczego tyle czasu spędzasz w Sieci? Oczywiście pokazując im tę stronę i wyjaśniając, jakie to pożyteczne rzeczy można znaleźć w Internecie. Uważaj jednak! Jeżeli masz w domu tylko jeden komputer, to zapewne będziesz musiał oddać go swoim damom!

www.ign.com

Strona, na której znajdziesz przysłowiowe mydło i powidło. Działy tego serwisu zajmują się bowiem tak odmiennymi tematami jak film, gry czy nawet wrestling oraz zawierają inne informacje dla prawdziwych mężczyzn (piękne kobiety i szybkie samochody oczywiście też). Na pochwałę zasługuje zwłaszcza część poświęcona grom na konsole, w której znajdziesz informacje na temat wszystkich produktów firm zajmujących się tym tematem. To tutaj powinieneś także zajrzeć w poszukiwaniu dokładnych poradników do gier.

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

Internetowe zmagania

Znudziło ci się granie z komputerem jako twoim głównym rywalem i chciałbyś wreszcie zmierzyć się z kimś na kształt człowieka? Co zrobić, gdy wszyscy koledzy są zajęci? Po prostu wejdź na strony poświęcone grom online!

Jeśli posiadasz grę, która – oprócz trybu dla jednego gracza – umożliwia zabawę w kilka osób, to problem raczej masz z głowy. Rywalizacja z komputerem przeważnie umożliwi ci wyrobienie sobie opinii, czy warto spróbować swoich sił w Internecie. Pamiętaj jednak, że taka opinia może być myląca. Zdarzają się gry rewelacyjne w trybie dla jednej osoby, ale za to zupełnie beznadziejne podczas zabawy w kilka osób – bywa też na odwrót. Załóżmy jednak, że zupełnie znudziły ci się zmagania ze sztuczną inteligencją i szukasz gry, która zapewni ci świetną zabawę podczas rywalizacji z żywymi przeciwnikami. W takiej sytuacji najlepiej odwiedź jeden z serwisów całkowicie poświęconych zabawie w Sieci. Pośród najpopularniejszych na nich gier z pewnością znajdziesz coś dla siebie.

MSM GAMING ZONE www.zone.com



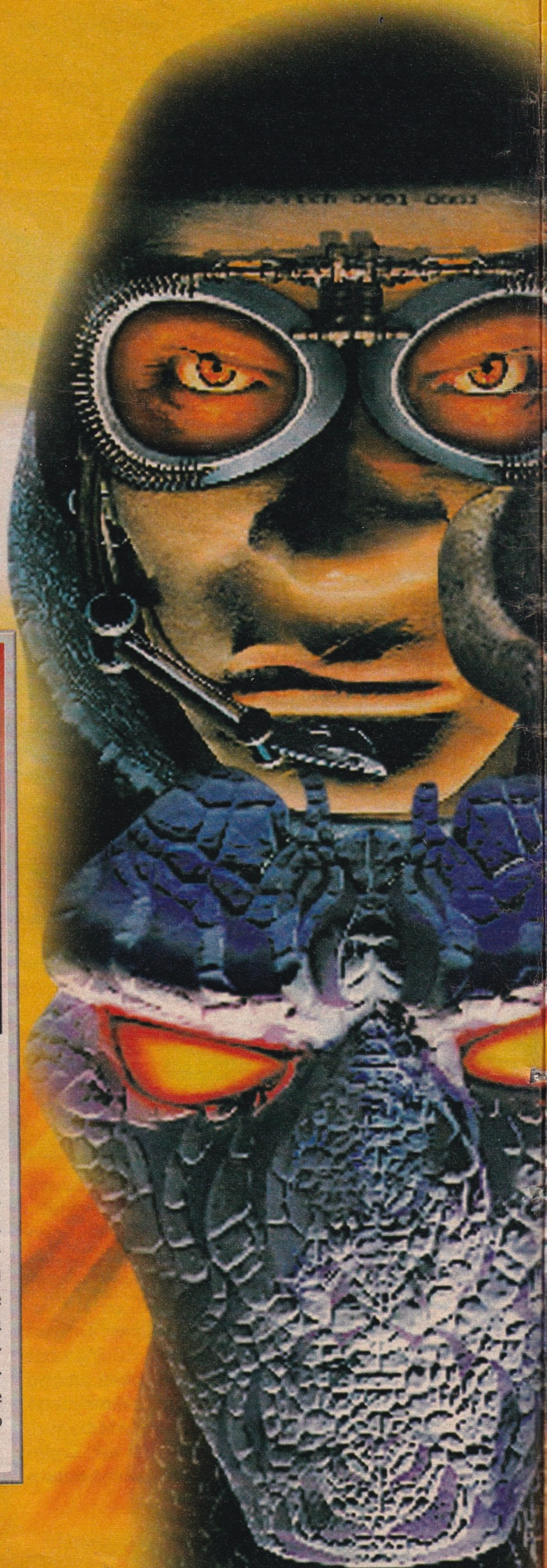
Jeden z największych serwisów o grach online. W godzinach szczytu korzysta z niego nawet kilkaset tysięcy osób jednocześnie! Jako że jego właścicielem jest Microsoft, możesz tu zagrać praktycznie we wszystkie gry tego producenta, które posiadają opcję multiplayer, np. obie części AGE OF EMPIRES I MOTOCROSS MADNESS. Ponadto tylko tutaj możesz spróbować swoich sił w takich sieciowych hitach, jak ASHERON'S CALL – czasem bawi się w tych wymyślonych światach kilkadziesiąt tysięcy osób jednocześnie!

Oczywiście sprobować swoich sił możesz także w grach innych producentów. Do wyboru są tak znane tytuły, jak QUAKE 2, ROGUE SPEAR, RAINBOW SIX, MECHWARRIOR III czy JEDI KNIGHT: DARK FORCES II. Nie zapomniano również o komputerowych wersjach wielu gier towarzyskich. Możesz zagrać tu w szachy, brydża lub pokera. Dużą zaletą tego ostatniego działu jest fakt, że nie wymaga on żadnego dodatkowego oprogramowania – przeglądarka w zupełności wystarczy. Jego największą wadą jest brak współpracy z komputerami Macintosh.

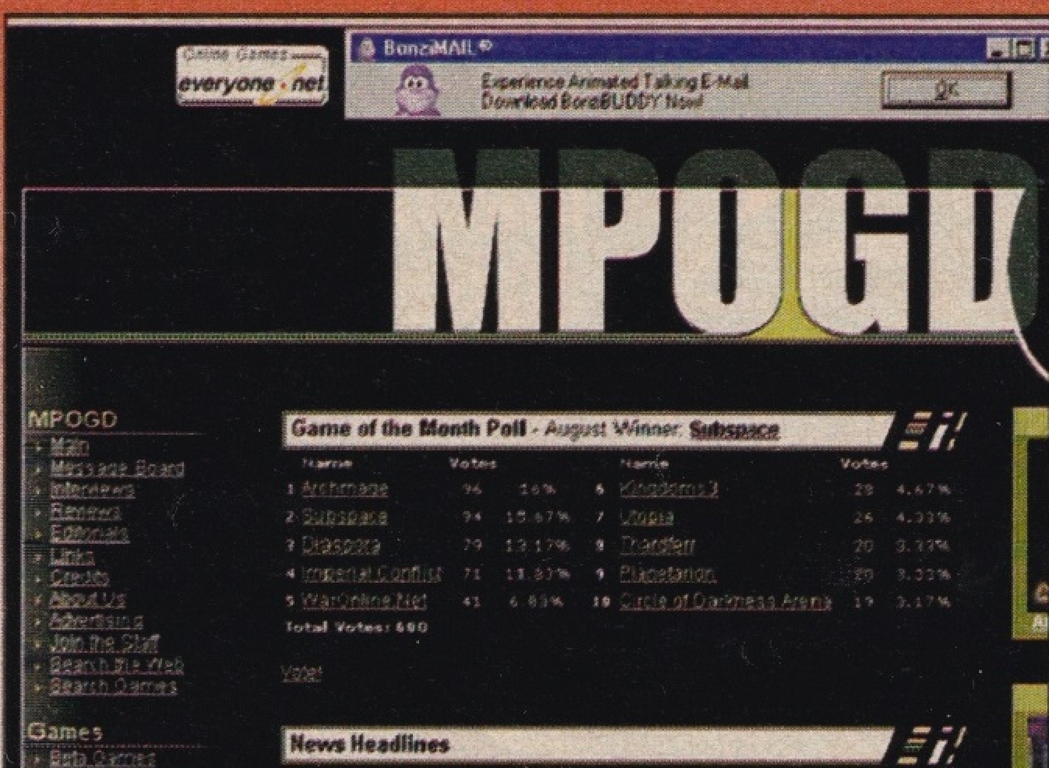
KALI www.kali.net



Jeden z najstarszych serwisów o grach on-line. Niestety, nie przeszedł próby czasu. Co prawda, posiada dość rozbudowaną listę gier, w tym najnowsze tytuły (np. VAMPIRE THE MASQUERADE), ale korzystanie z serwisu jest niezbyt przyjemne. Nie wiadomo, ile osób w danej chwili gra w dany tytuł, brakuje stron poświęconych najnowszym grom wprowadzonym na listę. Minusem jest również pobieranie jednorazowej opłaty ($20) za korzystanie z programu służącego do łączenie chętnych do gry, a także brak strony poświęconej darmowym grom. Na plus można zaliczyć fakt, iż program Kali umożliwia zabawę w Sieci użytkownikom komputerów Macintosh, choć w sytuacji, gdy nie wiadomo, ile osób z niego korzysta, nie jest to zbyt duża zaleta.



MULTIPLAYER ONLINE GAMES DIRECTORY www.mpod.com



Nie zrażaj się mało atrakcyjnym wyglądem tego serwisu. Jest to prawdziwa skarbnica najróżniejszych gier on-line. Na szczególną uwagę zasługuje dział Darmowych Gier, w którym znajduje się kilkaset pozycji! Jedynym mankamentem serwsu są dość ogólnikowe informacje na temat gier – przeważnie jedynie kilka słów komentarza oraz brak obrazków. Z drugiej strony, prawie zawsze podany jest odnośnik do oficjalnej strony danej gry, gdzie na pewno znajdziesz potrzebne informacje – choć nie będą one zapewne zbyt obiektywne.

Najciekawsze strony z infromacjami o grach przez e-mail

www.multiplayer.com
www.pbmgames.co.uk
pbm.brainiac.com
www.pbem-portal.com
www.pbem.com
www.malfador.com
www.globalsupremacy.com

MPLAYER www.mplayer.com



Na tym serwisie spotkasz wielu miłośników gier akcji – nie jest to nic dziwnego, gdyż można tu zagrać w większość znanych hitów. Najliczniej odwiedzane są serwisy przeznaczone dla ROGUE SPEAR, RAINBOW SIX, ALIENS vs PREDATOR oraz oczywiście QUAKE 2 i 3 – prawie zawsze swoich sił próbuje tutaj kilkaset osób.

Inny, równie popularny dział to gry RPG. W GEMSTONE III gra czasem nawet po kilka tysięcy osób, podobnie w DRAGONREALMS. Ostatnio uruchomiony został również serwis poświęcony ICEWIND DALE, ale nie jest jeszcze zbyt licznie odwiedzany.

Najsłabiej wypadają na MPlayer strategie. Powodzeniem cieszą się dość stare tytuły – RED ALERT czy STARFLEET COMMAND – pomimo tego, że lista tytułów zawiera kilkadziesiąt pozycji, m.in. HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3.

Serwis poświęcony grom darmowym nie jest rewelacyjny. Dostępne jest jedynie kilkanaście tytułów, z których kilka wymaga posiadania płyty CD z grą, brakuje również popularnego w naszym kraju brydża.

YAHOO! GAMES games.yahoo.com



Serwis ten jest poświęcony wyłącznie grom niewymagającym żadnego dodatkowego oprogramowania poza przeglądarką. Możesz tu zagrać w większość elektronicznych wersji gier towarzyskich – są szachy, brydż, a nawet go! Ze względu na popularność serwisu zawsze znajdziesz tu chętnych do gry – on-line jest przeciętnie kilkadziesiąt tysięcy osób. Polecamy wszystkim miłośnikom tradycyjnych gier.

E-Mailowe Granie

Większość nowych gier ma dość duże wymagania dotyczące sprzętu komputerowego. Nie ominęło to niestety połączeń internetowych. W większości przypadków zabawa przez modem, szczególnie przy tak dużych obciążeniach łącz, jak ma to miejsce w Polsce, jest niezbyt przyjemna. Duże opóźnienia potrafią zepsuć całą przyjemność płynącą z zabawy. W tej sytuacji ratunkiem dla miłośników zabawy z żywymi przeciwnikami pozostają gry e-mailowe. Ze względu na sposób przesyłania danych muszą to być gry turowe – dlatego przeważnie są to wszelkiego typu strategie. Ich producentami są grupki zapaleńców lub niezbyt duże firmy, stąd oprawa graficzna i muzyczna przeważnie pozostawiają wiele do życzenia. Jednak nie wygląd jest przecież w sieciowej zabawie najważniejszy, a poza tym trafiają się również wyjątki, jak np. Space Empires 4, którego demo można już ściągnąć z Sieci (www.malfador.com).

Najciekawsze serwisy poświęcone grom on-line

MSN ZONE
www.zone.com

MPLAYER.COM
www.mplayer.com

YAHOO! GAMES
games.yahoo.com

MPO GD
www.mpogd.com

HEAT
www.heat.net

GAMESPY
www.gamespy.com

2AM
www.2am.com

MULTIPLAYER DOT COM
www.multiplayer.com

WON
www.won.net

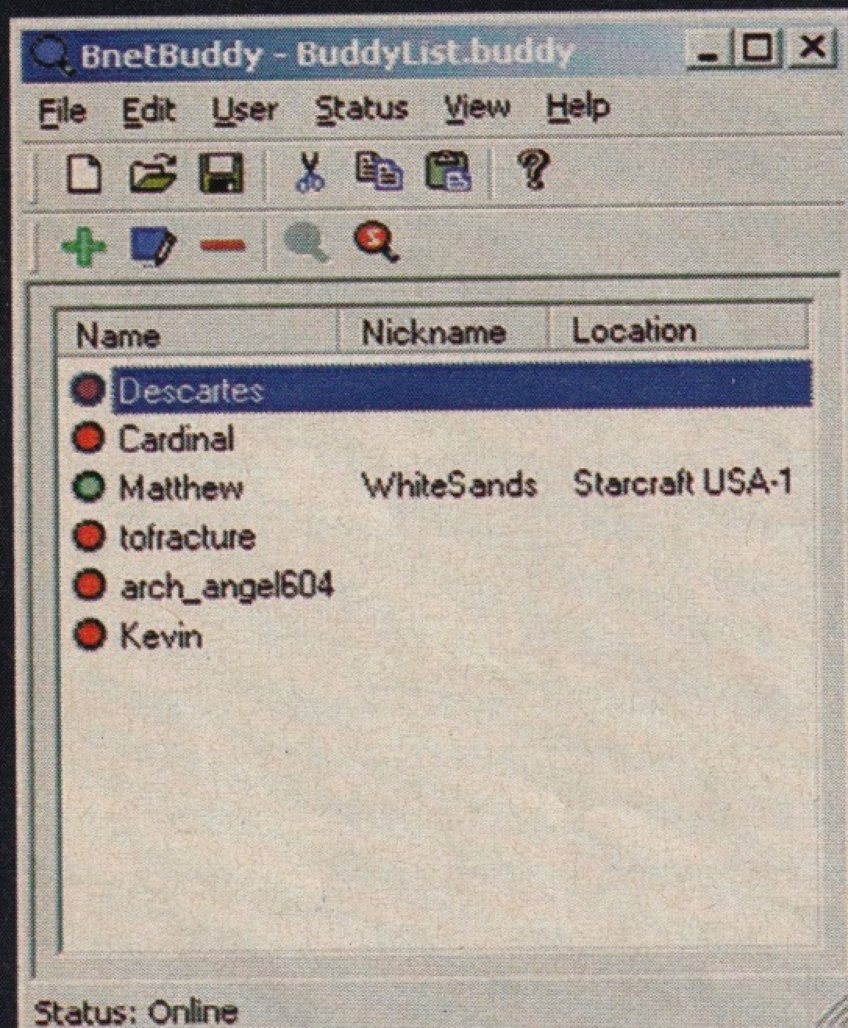
KALI
www.kali.net

BONUS.COM
www.bonus.com

Tekst: Andrzej "C(w)alineczka" Cwalina

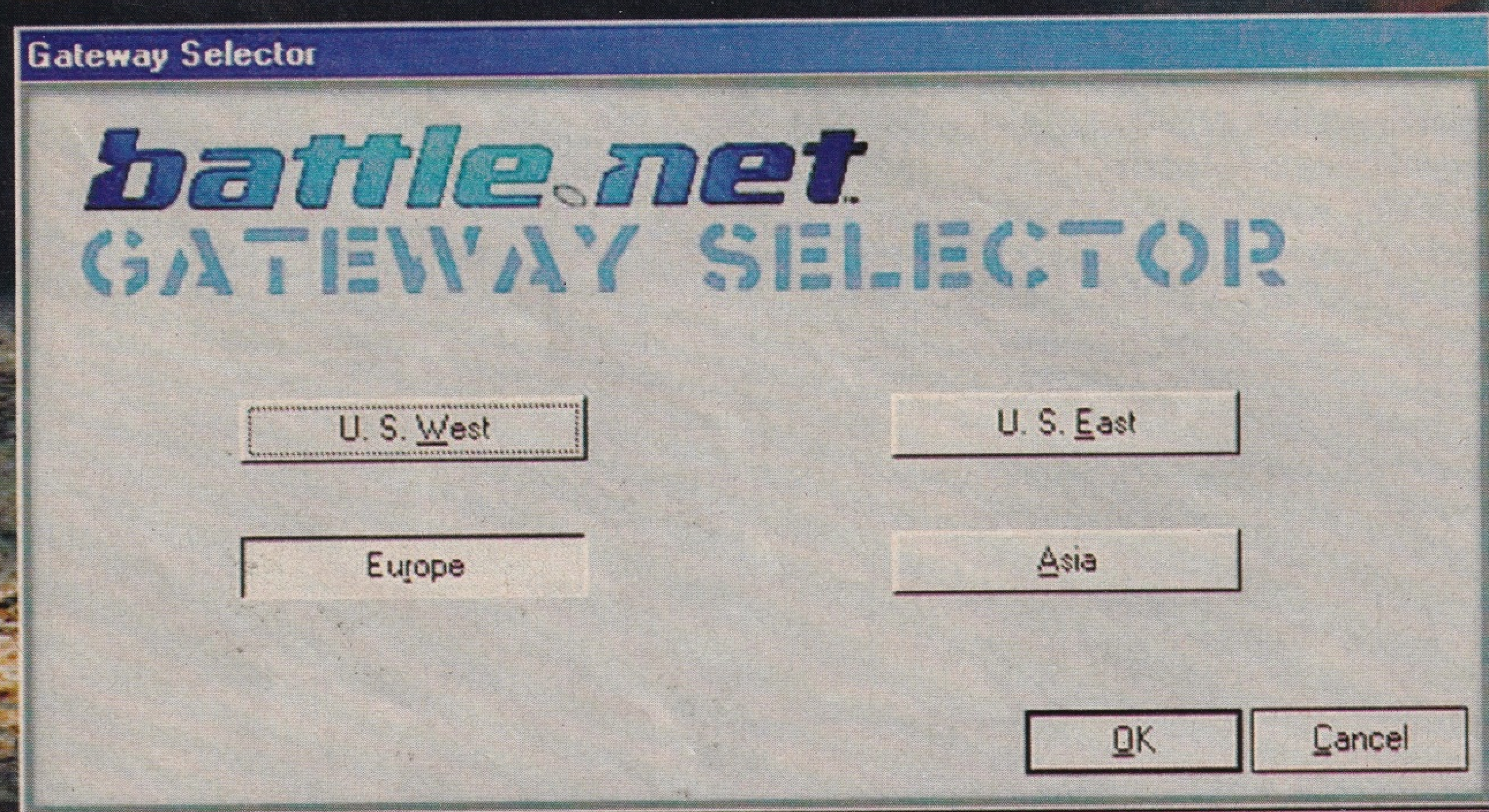
DIABLO II

Dziś liczą się tylko dwa sposoby rozgrywek sieciowych – przez Internet i sieć lokalną. DIABLO 2 ma dostęp do obu trybów



Netbuddy pomoże znaleźć przyjaciół na kanałach BATTLE.NET

Ten program zmusza grę do łączenia się z wybraną krainą DIABLO 2



Opcje gry dla wielu graczy w starych produkcjach obowiązkowo zawierały trzy pozycje: rozgrywki poprzez modem, sieć lokalną oraz bezpośrednie połączenie kabelkiem portów RS232 lub portów drukarki. Obecnie sposoby te odchodzą w niepamięć, ustępując miejsca wszechobecnemu Internetowi. Liczą się tak naprawdę dwa sposoby rozgrywek sieciowych – poprzez Internet oraz sieć lokalną.

Druga część DIABLO udostępnia oba wspomniane tryby. Dokładny opis uzyskania połączenia w każdym z nich opisany jest w instrukcji obsługi.

Gra w Internecie oparta jest na systemie serwerów BATTLE.NET, rozsianych po całym świecie. Proces łączenia się został zautomatyzowany. Gra sama łączy się z najbliższym serwerem BATTLE.NET i sprawdza, czy nie udostępnione zostały do niej poprawki. Jeśli pojawiła się nowa łatka, gra sama zadba o jej ściągnięcie i zainstalowanie. DIABLO 2 doczekało się już trzech takich łatek. Wyeliminowały one błędy uniemożliwiające ukończenie gry oraz usprawniły jej działanie. Trzeci patch optymalizuje szybkość połączenia w rozgrywkach sieciowych, przeciwdziałając powstawaniu tzw. lagów (opóźnień). Niestety, polskich graczy nie ucieszy wiadomość, że brak polskiego serwera BATTLE.NET powoduje powstawanie znacznych opóźnień, których nawet ta łatka nie jest w stanie zniwelować.

Panaceum na powyższe kłopoty może być sieć lokalna, której duża szybkość zapewni odpowiedni komfort gry. Nie ma jednak róży bez kolców. Grając w sieci lokalnej, traci się możliwość kontaktu z ludźmi z całego świata. Nie każdy posiada również Sieć w domu, pracy lub w szkole.

W Internecie dostępne są narzędzia uatrakcyjniające korzystanie z BATTLE.NET, a które nie są bezpośrednio związane z DIABLO 2. Programy te wydawane są zarówno przez Blizzard – producenta DIABLO 2 – jak i przez inne firmy.

Jednym z takich programów jest Gateway Selector. Wymusza on na grze łączenie się z wybraną krainą DIABLO 2. Krainy odpowiadają regionom geograficznym. Obecnie stworzone są cztery obszary – amerykańskiwschodni i zachodni, europejski oraz azjatycki. Narzędzie to pokaże swoją użyteczność w momencie, kiedy z jakiegoś powodu gra nie może uzyskać połączenia z domyślnie używaną krainą lub nie jest w stanie stworzyć bohatera na wybranym serwerze.

Program Netbuddy służy innym celom. Jego głównym zadaniem jest umożliwienie lokalizacji przyjaciół na kanałach BATTLE.NET bez potrzeby uruchamiania gry. Netbuddy na bieżąco śledzi graczy połączonych z serwerami i informuje (wybranym dźwiękiem, innym dla każdej osoby), kiedy w sieci pojawi się osoba zaznaczona jako przyjaciel. Dużą zaletą programu jest możliwość prowadzenia rozmów z ludźmi z BATTLE.NET.

Znane chyba wszystkim bywalcom IRC kanałowe boty pełniące rolę nadzorcy i moderatora mają również swoje odpowiedniki w BATTLE.NET. Mogą być wykorzystywane do ochrony kanałów klanowych – np.: wyrzucania z kanału osób niepożądanych. Winters Bot potrafi też witać nowoprzybyłych, rozpoznając gracza niezależnie od tego, jakiej postaci używa. Odpowiednio zapytany bot potrafi powiedzieć, kto ostatnio był na kanale albo jakich postaci używa konkretny gracz. Gracze mający swoje konta na bocie, mogą również zostawiać sobie nawzajem wiadomości tekstowe.

INFO

Linki WWW:

Gateway Selector
http://www.blizzard.com/support/diablo2/problems/gatesel.shtml
Netbuddy
http://www.sclegacy.com/bnetbuddy/
Winters Battle.net Bot
http://www.sclegacy.com/wintersbot/

PC | PSX | N64 | Mac | PL

Diablo II
Diaboliczne RPG

159 zł	Blizzard / CD Proj.	1-8 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM (64MB + modem do multiplayer); Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Doskonała zabawa na wiele godzin, możliwość grania z "całym światem"
− Schematyczna rozgrywka, podobne potwory, bezmyślni wrogowie

Gra może mieć swoje wady, ale na pewno jest jedną z najlepszych pozycji multiplayer 5

Tekst: Dominik "Merlin" Kruk

ULTIMA ONLINE
RENAISSANCE

Jeszcze nigdy awans chłopca stajennego na szanowanego rycerza nie był tak łatwy do osiągnięcia. Wystarczy tylko zapał i chęć działania, by twój bohater został kimś zupełnie innym

Smok jest jedną z najgroźniejszych bestii, jakie możesz tu spotkać

ULTIMA ONLINE, jeden z pierwszych, wielkich światów on-line, stworzony przez Richarda Garriota, zapoczątkowała prawdziwą rewolucję w dziedzinie sieciowych gier RPG. To właśnie jej sukces sprawił, że pojawiły się takie gry, jak EVERQUEST czy ASHERON'S CALL. Jakie są powody tak wielkiej popularności tej gry nawet w krajach o tak drogim i wolnym dostępie do Internetu, jak Polska?

Jedną z najważniejszych zalet UO jest dowolność w tworzeniu postaci oraz kierowaniu jej poczynaniami. Chcesz zostać piekarzem – proszę bardzo! Znudziła ci się taka zabawa i chciałbyś zostać łowcą? Nic nie stoi na przeszkodzie, ale będzie to wymagało od ciebie ciężkiej pracy – zupełnie jak w prawdziwym życiu. Uważasz, że łowca pownien mieć jakiegoś towarzysza, np. goryla? W takim razie naucz się tresować zwierzęta, odszukaj malutkie gorylątko i wykorzystaj zdobyte wcześniej umiejętności do zdobycia jego sympatii.

W ULTJMA ONLINE wszystko jest jednocześnie proste i trudne. Nie ma żadnych przeszkód, żebyś został znakomitym magiem, poza ciężką pracą, którą musisz włożyć, żeby takie umiejętności osiągnąć.

Równie ważny jest fakt uczestniczenia w grze prawdziwych ludzi. Dzięki temu bohaterowie UO są bardziej prawdziwi – posiadają uczucia, pragnienia, oczekiwania... Na porządku dziennym są nawet śluby pomiędzy postaciami. Gra w takim świecie jest zupełnie inna od dowolnego, nawet najbardziej rozbudowanego, tradycyjnego, komputerowego RPG, nawet takiego, jak PLANESCAPE: TORMENT czy WROTA BALDURA.

Największą zaletą dodatku RENAISSANCE jest możliwość tworzenia drużyn, których członkowie wspólnie przemierzają krainę. Razem dzielą łupy i doświadczenie zdobyte na pokonanych bestiach. Ponadto w grupie raźniej i bezpieczniej podróżować, a dzięki opcji szeptania można porozumiewać się ze sobą tak, aby nie słyszeli tego inni gracze. Ułatwia to zaplanowanie obrony przed bandą zabójców graczy (tzw. PK – player killing) czy potajemne ostrzeżenie grupy przed złodziejem.

Dużym plusem rozszerzenia jest również wprowadzenie nowych krain, w których niemożliwe jest zabijanie postaci kierowanych przez graczy – przez bohaterów innych osób – (tzw. PK), co dotychczas było plagą UO.

Jednak popularność tej sieciowej zabawy jest jednocześnie przyczyną jej największej wady. **Światy Britannii są niezwykle zatłoczone. Szczególnie w pobliżu miast przeważnie natkniesz się jedynie na ciała potworów i tłumy innych graczy. Nawet wprowadzenie dodatkowych krain w RENAISSANCE nie rozwiązało do końca tego problemu.**

To jednak nie przeszkadza poszukiwaczom przygód, którzy tłumnie odwiedzają wykreowane przez Origin światy. Możliwość zrobienia tego, o czym marzyło się w dzieciństwie – toczenia bohaterskich walk z potworami, poszukiwania skarbów itp. – jest pokusą nie do odparcia.

Dla rodzimych graczy barierą są jednak wysokie koszty zabawy. Oprócz pokaźnych wydatków za korzystanie z Internetu trzeba jeszcze płacić za możliwość grania on-line – 145 zł za trzymiesięczny abonament (pierwszy miesiąc zabawy jest darmowy).


Tak uzbrojony i opancerzony powinieneś poradzić sobie z większością potworów i dzikich zwierząt


Przed każdą wyprawą warto uzupełnić zapasy – jak skończą się na pustkowiu, to możesz mieć kłopoty


Działanie w grupie jest kluczem do sukcesu. W pojedynkę łatwo możesz zostać obiadem lub składnikiem czaru

PC | PSX | N64 | DC | A

Ultima Online: Renaissance
Przełomowe RPG

99 zł | EA / IM Group | Internet

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 383 MB HD Zal: Pentium II 266, 32 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 4

+ Olbrzymi świat, w którym spotkasz wiele interesujących osób
− Zatłoczenie światów, opóźnienia w połączeniach z serwerem

RPG, w którym możesz zatracić się bez reszty. Już wkrótce będzie UO2 – w pełnym 3D! 4


Noszenie przy sobie zbyt wielu cennych przedmiotów nie jest najlepszym pomysłem

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Granie w Internecie

Wiele osób używa komputerów, aby się zrelaksować. Najlepiej do tego celu nadają się gry komputerowe. Choć w prawie każdą można zagrać samemu, o wiele przyjemniej bawić się z innymi ludźmi

Każda gra potrafi się znudzić. Komputer ciągle stosuje te same strategie, używa tych samych sztuczek. Dlatego nigdy nie dorówna człowiekowi, który uczy się na własnych błędach. Z ludźmi jest tylko jeden problem. Nie zawsze mogą zebrać się razem o tej samej porze. Na szczęście istnieje takie miejsce, w którym zawsze kogoś można zastać. Mowa oczywiście o Internecie. Wiele gier, oprócz zwykłej zabawy, oferuje również możliwość rozgrywki przez Internet.





Tak to właśnie wygląda: na ekranie komputera obrzucasz przeciwników granatami i ostrzeliwujesz z karabinu, tymczasem naprawdę mogą się oni znajdować nawet o setki kilometrów od ciebie

Half-Life

Jedna z ciekawszych gier FPP wszechczasów. Choć powstała już jakiś czas temu, nadal posiada wielu fanów. Nic więc dziwnego, że w Internecie można spotkać tak wiele osób grających w nią. Dzięki temu każdy może znaleźć towarzystwo dla siebie.

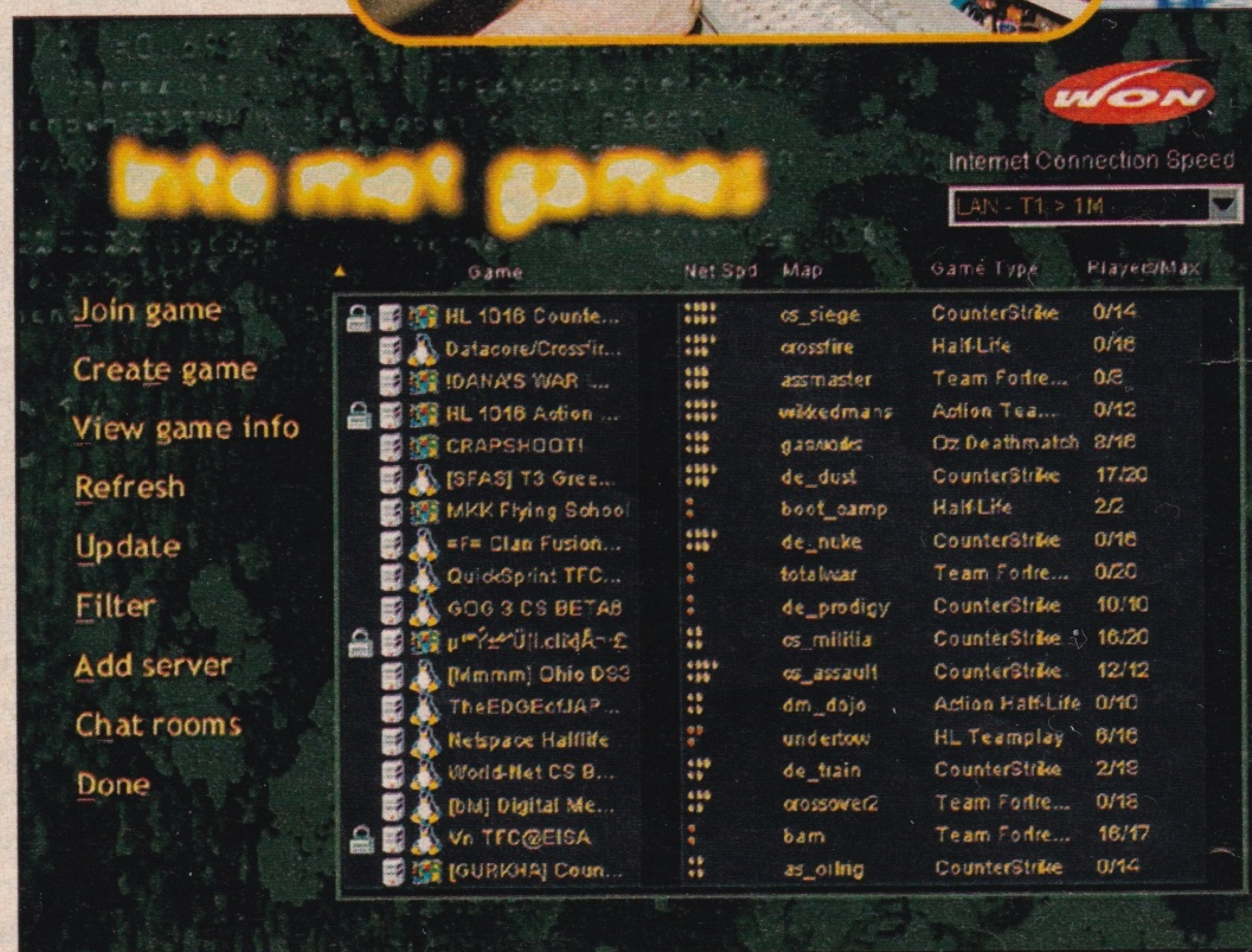
1. Przygotowanie

● Zanim przyłączysz się do gry w Internecie, dobrze by było, gdybyś stworzył sobie postać. Jeśli wizerunki bohaterów dostępne w grze nie zadowalają cię, poszukaj trochę w Sieci. Można tu znaleźć całe mnóstwo dodatkowych elementów do gry, w tym również nowe wizerunki postaci. Potem możesz już rozpocząć poszukiwania gry, do której się przyłączysz.

● Opcja Multiplayer/Internet gameswyszuka dla ciebie wszystkie gry, które w danej chwili odbywają się na Sieci. Uwaga: wieczorem liczba graczy zwiększa się i wyszukiwanie może zająć sporo czasu.



Najważniejsze to znaleźć dobrą broń. Nawet najbardziej wytrzymały przeciwnik nie wytrzyma długo zmasowanego ataku



Którą grę wybrać? Podczas selekcji zwracaj uwagę na zielone punkty oznaczające jakość połączenia. Im więcej, tym lepiej

2. Wybór serwera

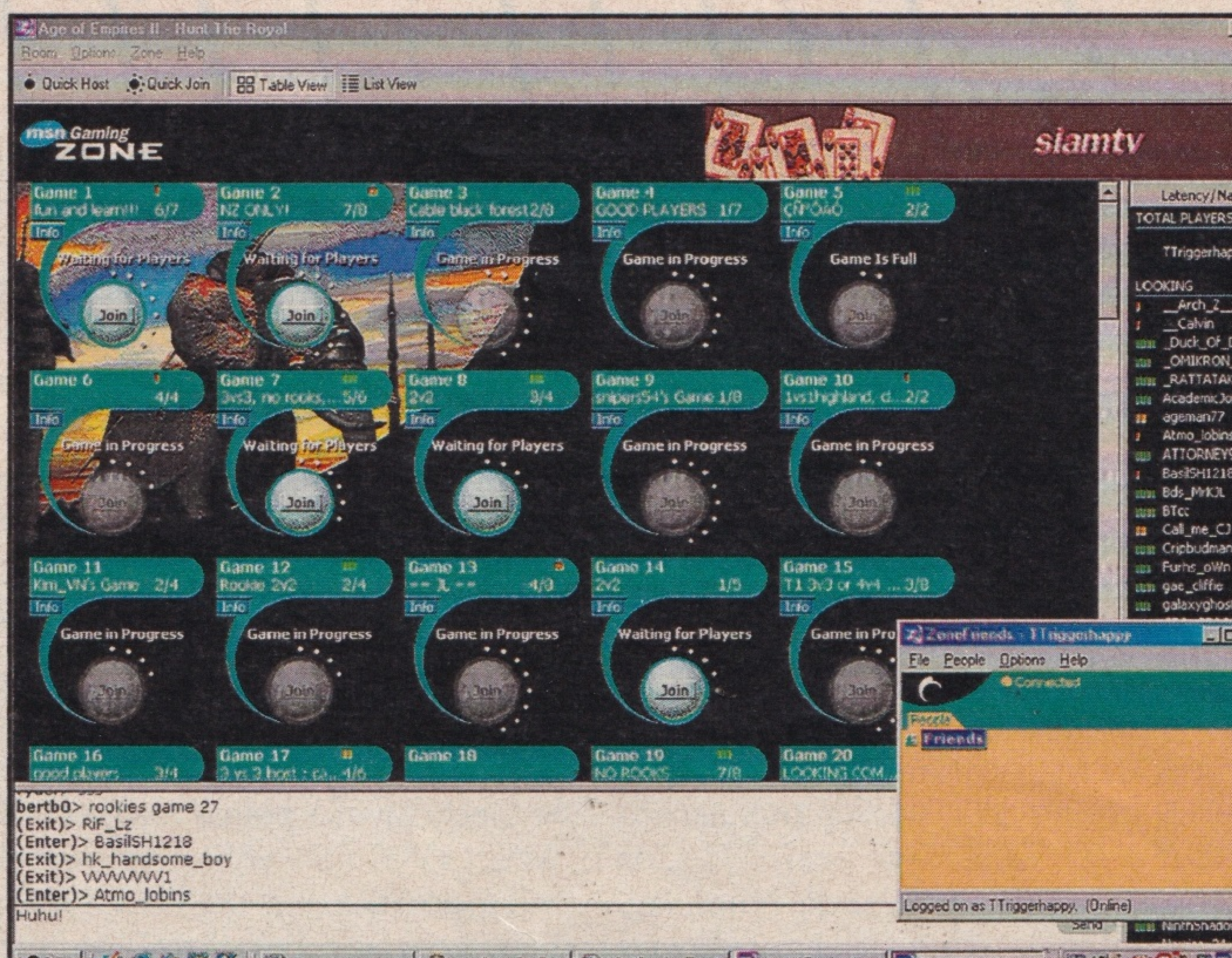
● Gdy już ukażą ci się wszystkie dostępne gry, musisz którąś wybrać. Najważniejszym kryterium powinna być jakość połączeniaz serwerem. Jeśli nie osiąga ona przynajmniej pięciu punktów, nie powinieneś wybierać danej gry. Po prostu taka rozgrywka może stać się raczej męczarnią niż relaksem. Ważny jest również rodzaj gry. Może to być zwykła walka albo gra drużynowa, czy jeden z wielu innych typu rozgrywek. Aby wziąć udział w niektórych, będziesz wpierw potrzebował patchy. Możesz się w nie zaopatrzyć na stronie Sierry (www.sierra.com) lub na niektórych stronach poświęconych HALF-LIFE.

● Po wybraniu gry wystarczy na nią dwukrotnie kliknąć i gotowe, możesz przystąpić do rywalizacji. Jeśli zamiast ekranu gry zobaczysz teraz pasek ładowania oznacza to, że nie posiadasz poziomu, na którym toczy się walka. Twój komputer właśnie ściąga go z Sieci, więc musisz chwilę zaczekać.



Age of Empires 2

Wciągająca strategia czasu rzeczywistego do tej pory pozostaje ulubioną grą wielu osób. Sympatię graczy zjednał jej m.in. bardzo dobrze zrobiony tryb Multiplayer. W Internecie najwięcej jej fanów można spotkać w MSN Gaming Zone firmy Microsoft.



Na Gaming Zone firmy Microsoft zawsze znajdziesz ludzi, których do gry nie trzeba długo namawiać. Wielu z nich to fani AGE OF EMPIRES 2

1. Zalogowanie się

● W MSN Gaming Zone możesz grać nie tylko w AGE OF EMPIRES 2, ale również w jej pierwszą część oraz w większość innych gier multiplayer dostępnych w Sieci – nie tylko wydanych przez Microsoft. Aby dołączyć do tego świata, musisz się najpierw zameldować. Gdy wejdziesz na stronę po raz pierwszy, wybierz ikonę New to the Zone? Free Signup. Potem musisz wybrać sobie pseudonim oraz hasło. Następnie twój komputer automatycznie rozpocznie ściąganie odpowiedniego oprogramowania – w zależności od gry może to być nawet poand 1MB, więc przygotuj się na dłuższe czekanie. Po instalacji pozostaje jeszcze tylko zarejestrować się i już możesz szykować się do rozgrywki. Czekają na ciebie inni gracze.

2. Wybór gry

● Na stronie głównej znajdziesz przegląd wszystkich gier, w które można zagrać na Gaming Zone. Jeśli znajdziesz interesujący cię tytuł, po prostu kliknij na niego. Otworzy się lista dostępnych w Sieci rozgrywek. Możesz też wejść do specjalnego pokoju na krótką pogawędkę z innymi miłośnikami tego tytułu. Umilisz sobie w ten sposób np. czas oczekiwania na przystąpienie do rozgrywki. Kliknięcie na ikonę Join spowoduje dołączenie do wybranej gry. Jednak w przypadku AGE OF EMPIRES 2 nie znajdziesz się od razu na polu bitwy. Nie niecierpliw się jednak, że zostałeś potraktowany jak intruz. Wszyscy chętni gracze przez to przechodzą. Wpierw muszą zapoznać się z regułami danej rozgrywki, zaakceptować je, a dopiero potem przystąpić do rozgrywki. Dopiero wtedy gra może się rozpocząć.

3. Własna gra

● Własną rozgrywkę tworzy się niemalże równie prosto, jak przyłącza do już istniejącej. W menu z listą dostępnych rozgrywek po prostu klikasz na ikonie Host. Po ustaleniu typu gry i tym podobnych szczegółów gracze mogą zacząć się przyłączać. Gdy wszyscy zgodzą się na reguły, zaczyna się zabawa.

● W odróżnieniu od HALF-LIFE, AGE OF EMPIRES 2 zapewnia całkiem płynną akcję, nawet jeśli gra została stworzona na komputerze podłączonym przez modem i bierze w niej udział ośmiu uczestników.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT możecie wygrać grę AGE OF EMPIRES II. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 19 października 200 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z odpowiedzią na pytanie: Czy istnieje polski serwer Battle.net'u umożliwiający grę sieciową w Diablo?

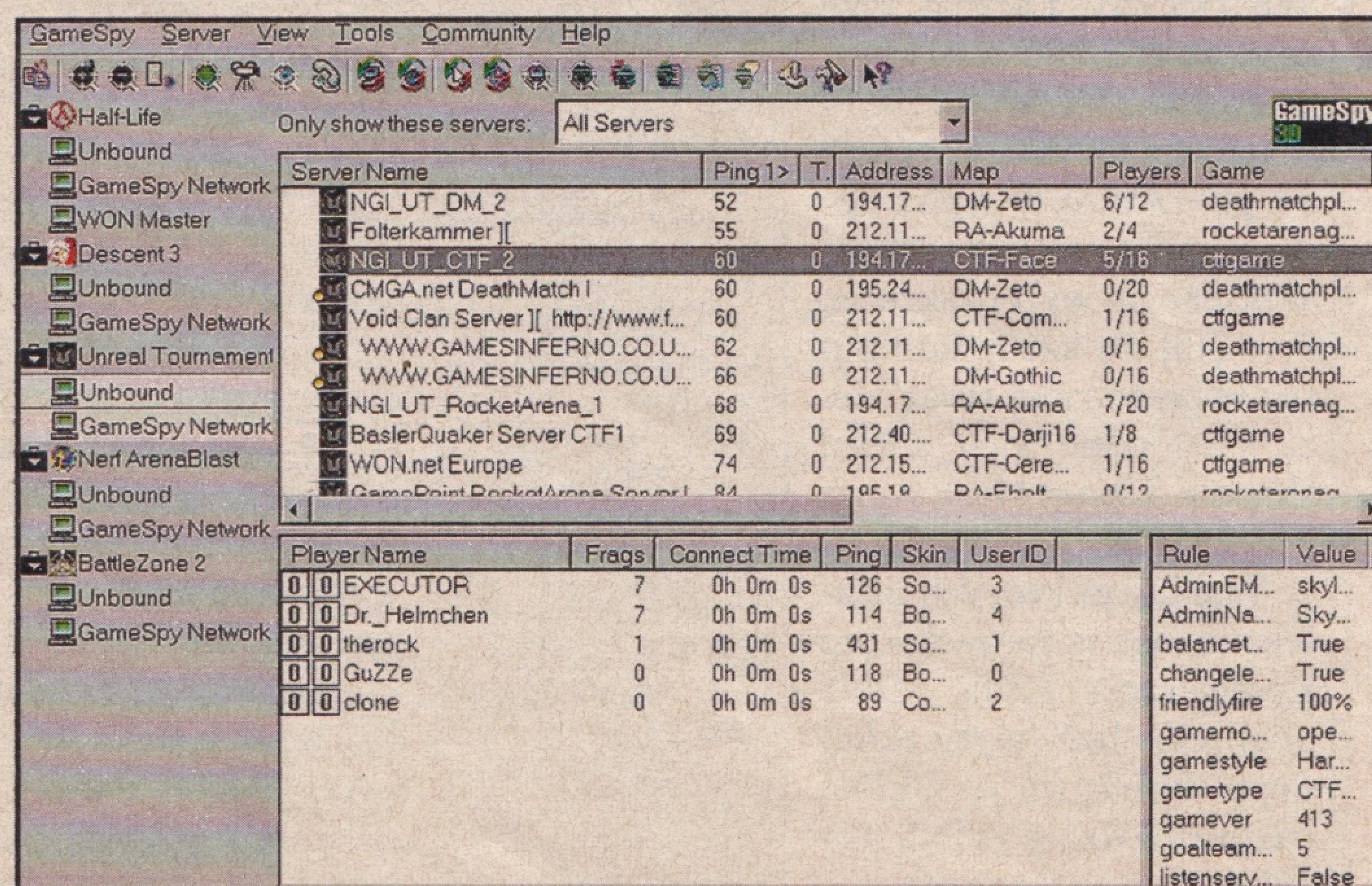
3. Własny serwer

● Na twoim komputerze możesz również stworzyć grę, do której dołączą się inni. Multiplayer/Internet games/Create. Na początku musisz zdefiniować nazwę serwera, liczbę graczy, etc. Po ewentualnym wybraniu "Advanced options", możesz również ustalić limit czasowy czy tzw. fragów i pozostałe parametry. Jeśli zdradzisz swoim przyjaciołom nazwę serwera, będą mogli przyłączyć się do ciebie i w ten sposób pogracie razem.

● Uwaga: nawet przy dobrym łączu internetowym zbyt duża liczba graczy może przeciążyć komputer prowadzący grę i w ten sposób znacznie ją spowolnić. Aby tego uniknąć, możesz zablokować dostęp do niej hasłem. W takim przypadku jedynie wtajemniczeni będą mogli grać razem z tobą.

4. GameSpy 3D

● Jeżeli bardzo lubisz inne gry FPP, nie tylko Half-Life i chciałbyś w nie pograć po Internecie, zajrzyj na stronę www.gamespy.com. Znajduje się tam niewielki program shareware o nazwie GameSpy 3D. Podobnie jak HALF-LIFE, wyświetla wszystkie miejsca, w których możesz dołączyć się do jakiejś gry. Różnica polega na tym, że GameSpy obsługuje nie tylko tę, ale i kilkanaście innych gier akcji. Ponadto pozwala ci stworzyć specjalną listę przyjaciół. Dzięki niej możesz później łatwo sprawdzić, do której gry dołączyli się koledzy i zagrać razem z nimi.



Program shareware GameSpy 3D odnajdzie dla ciebie miejsca, w których rozgrywane są walki. Pozwoli ci nawet na zlokalizowanie przyjaciół

Złapani w Sieć

Nikt nie zaprzeczy, że gry komputerowe to wspaniała zabawa. Niestety, komputer posiada jedną wadę – nie jest człowiekiem. Działa schematycznie i nie uczy się na swoich błędach. Zaskakuje cię jedynie przez jakiś czas, potem znasz już wszystkie jego sztuczki. Lecz gdy do gry przyłącza się drugi człowiek ...

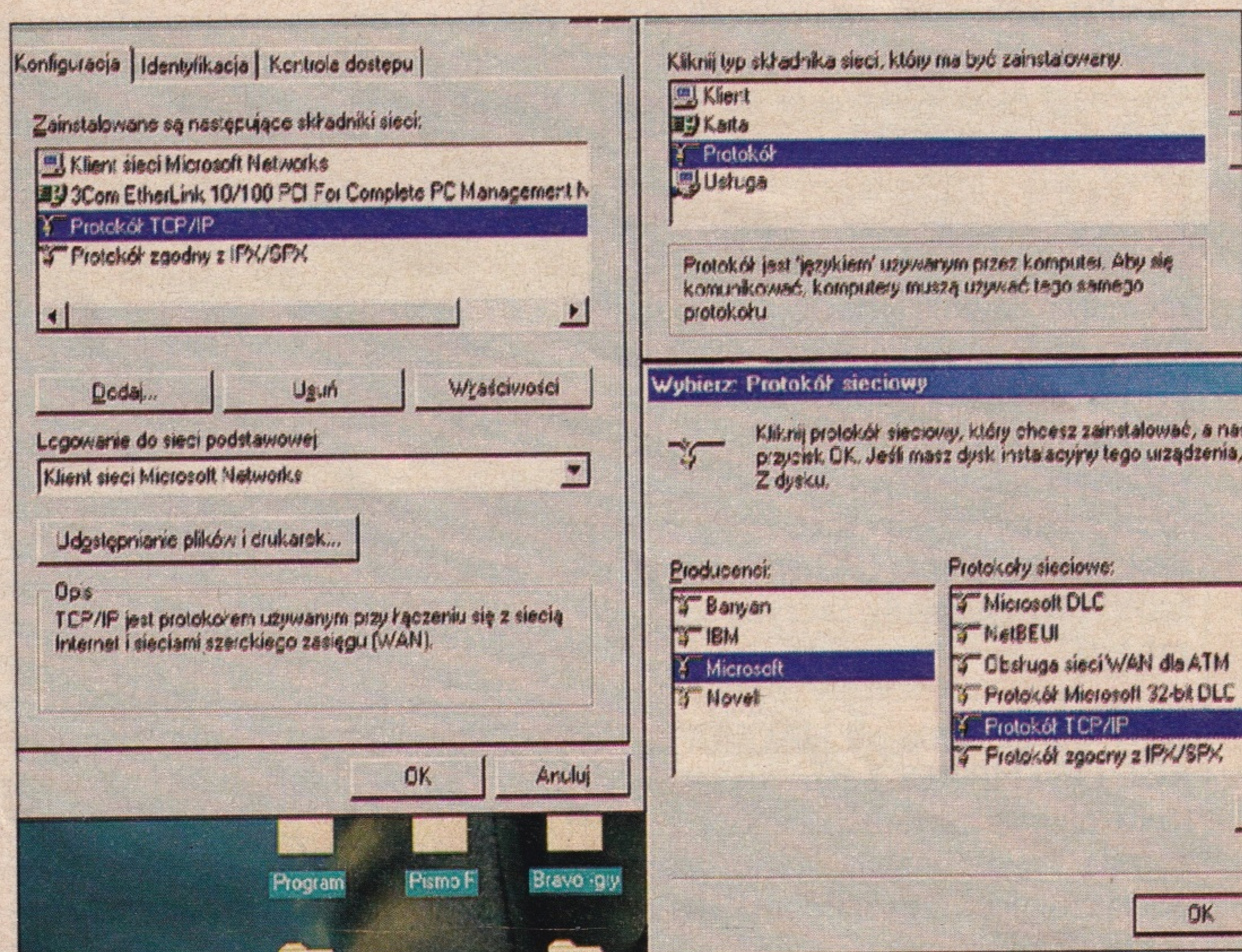
Dlaczego serwer Battle.net cieszy się tak wielką popularnością? Dlaczego prawie każda nowa gra posiada funkcję Multiplayer? Ponieważ gra z drugim człowiekiem to dwa razy więcej zabawy. QUAKE jest niezłą grą, ale dopiero w Sieci ujawnia pełnię swoich możliwości. Właśnie – w Sieci – nie trzeba mieć podłączenia do Internetu, aby móc pograć z kumplami. Wystarczy założyć sobie Sieć w domu.

1. Jaka karta?

- Podczas wybierania kart sieciowych powinieneś przede wszystkim zwrócić uwagę, czy można je podłączyć przy pomocy złącza UTP (przypomina gniazdko telefoniczne). Oczywiście najlepiej jest kupić kartę posiadającą oba typy złącz – budowa małych Sieci przy wykorzystaniu okablowania BNC jest tańsza, gdyż nie trzeba kupować huba.
- Zamiast kart 10Mbit możesz ewentualnie kupić modele 100Mbit. Są one droższe, ale zapewniają lepszą wydajność – jednak w zastosowaniach domowych rzadko wykorzystasz w pełni ich możliwości.

2. Instalacja sterowników

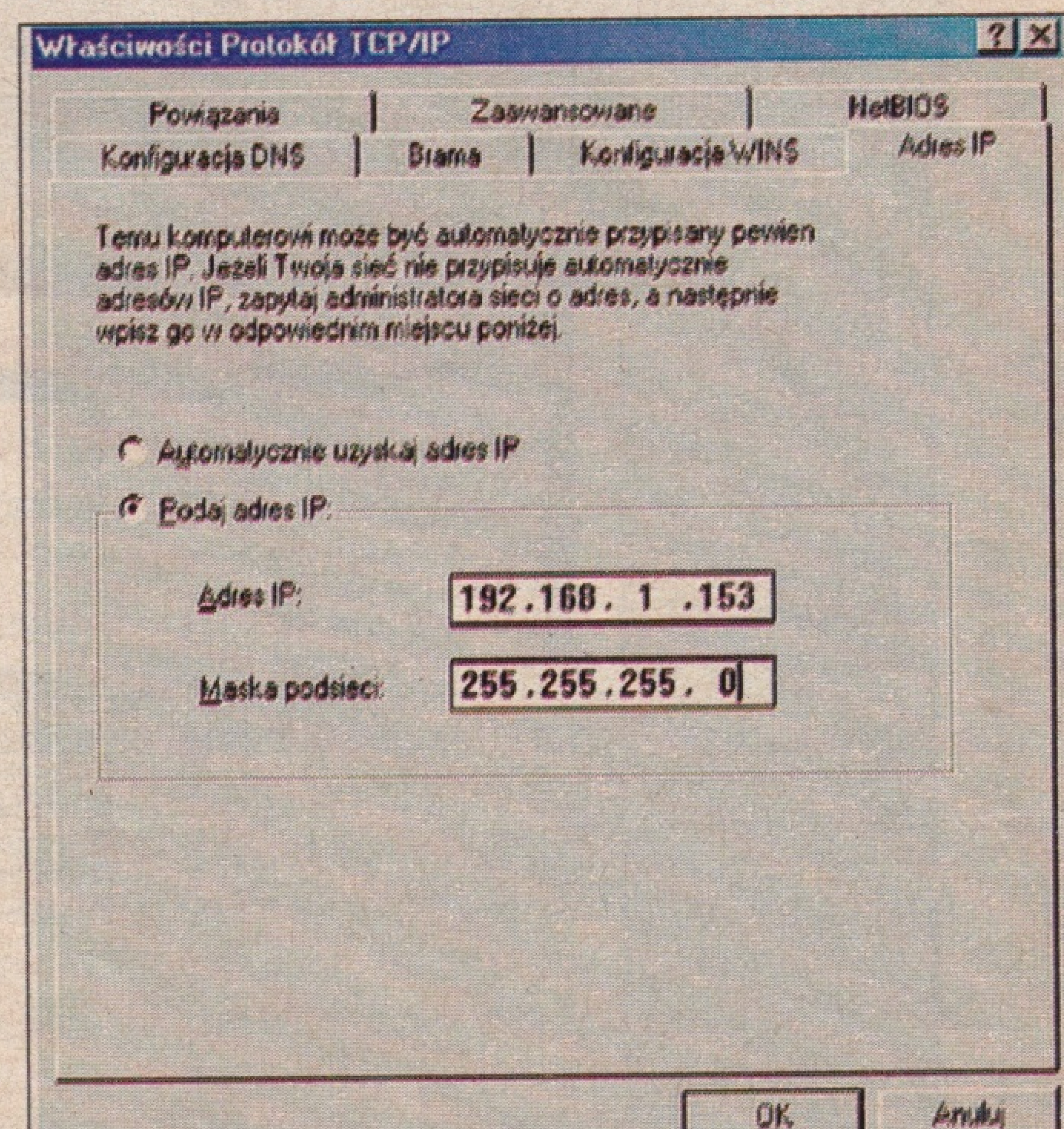
- Kiedy już zamontujesz kartę, musisz jeszcze skonfigurować Windows, tak by móc skorzystać z zalet Sieci. Po włączeniu komputera sterowniki zostaną zainstalowane przez system operacyjny, ale warto sprawdzić, czy zostały dodane i skonfigurowane niezbędne protokoły transmisji danych – będziesz potrzebował protokołów IPX/SPX oraz TCP/IP.
- Z Panelu sterowania wybierz Sieć – powinny być zainstalowane następujące elementy: Klient Sieci Microsoft Networks, Protokół TCP/IP, Protokół IPX/SPX i karta sieciowa. Jeśli brakuje tej ostatniej, to źle zainstalowałeś sterowniki lub Windows z jakichś powodów nie wykrył karty – musisz powtórzyć poprzednie czynności. Jeżeli nie ma innego elementu, wybierz opcję "Dodaj" i ręcznie zainstaluj brakujące elementy – producentem zarówno Protokołów, jak i Klienta jest Microsoft.



Jeśli brakuje niektórych elementów, musisz zainstalować je ręcznie

3. Ustalanie adresów

- W Sieci każdy komputer musi mieć swój własny, unikalny adres, aby dane trafiały do właściwego odbiorcy – jest to adres IP. Specjalnie dla Sieci prywatnych wydzielono pewien zakres adresów. Zaczynają się one od 192.168.0.0, a kończą na 192.168.255.255. Łącznie daje to ponad 65000 adresów.
- Zaznacz Protokół TCP/IP i wybierz "Właściwości". W polu Adres IP wpisz dowolny adres mieszczący się w podanym wyżej zakresie. Pamiętaj, że każdy komputer w tworzonej teraz Sieci musi mieć inny adres! W pole Subnet Mask wpisz 255.255.0.0
- Inne opcje, których ustawienie musisz sprawdzić, to Konfiguracja DNS (DNS powinno być wyłączone) oraz konfiguracja WINS (rozpoznawanie WINS powinno być wyłączone).
- Aktualne ustawienia adresów IP możesz później sprawdzić programem Winipcfg z katalogu Windows.
- Jeśli wszystko podłączyłeś i skonfigurowałeś odpowiednio, to komputery są już gotowe do wspólnej gry.



Adres IP musi być inny dla każdego komputera

Tekst: Andrzej "C(w)alineczka" Cwalina, zdjęcia: Hans-Bernhard Huber



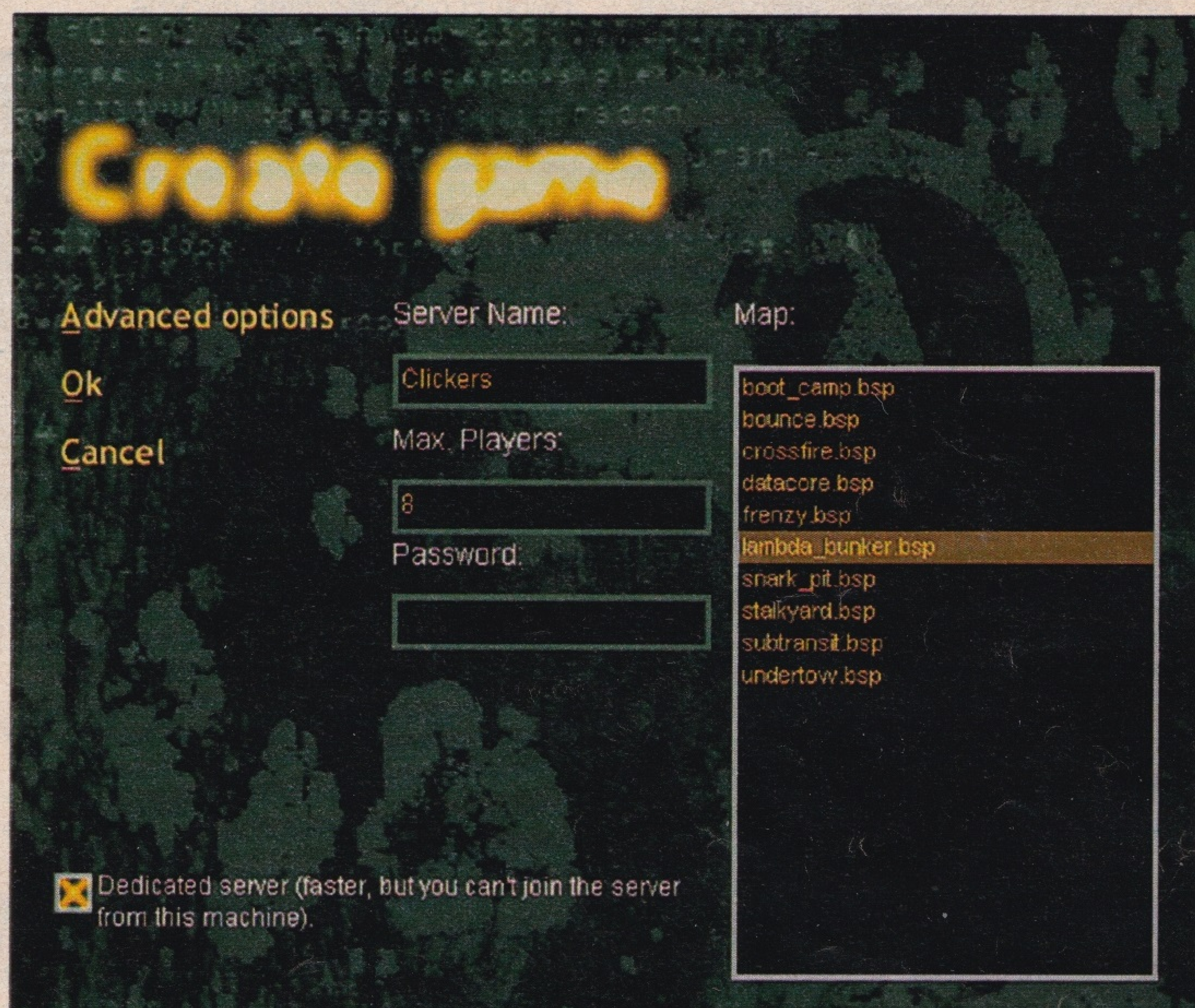
Half-Life

● Grę sieciową w HALF-LIFE tworzy się bardzo prosto. Z menu wybierasz tryb Multiplayer, a następnie LAN game. Jeden z graczy musi stworzyć nową grę – najlepiej, żeby zrobiła to osoba, która posiada najszybszy komputer z największą ilością pamięci.

● Teraz musisz wybrać mapę, ustalić liczbę osób mogących uczestniczyć w grze, itp. Ważne jest pole Dedicated Server na dole ekranu (Uwaga! Pojawia się dopiero po zainstalowaniu patcha). Gdy zostanie zaznaczone komputer, na którym gra została utworzona, służy wyłącznie jako serwer. Oznacza to, że na tym komputerze nie można grać, ale za to rozgrywka będzie płynniejsza.

● W dodatkowych ustawieniach, można jeszcze ustalić np. limit czasu, trafień, rodzaj rozgrywki, itp. Gdy już skończysz, uruchom grę, aby inni mogli się przyłączyć.

● Pozostali gracze wybierają tryb Multiplayer, LAN game i zaznaczają nazwę twojego serwera (można stworzyć wiele gier – zabawa w 120 osób na jednej mapie byłaby zbyt powolna). Jeśli serwer jeszcze się nie pojawił, trzeba skorzystać z Refresh.



Dopiero w grze sieciowej Half Life pokazuje wszystkie swoje atuty

Age of Empires 2

● Nie tylko gry akcji, ale również strategie sprawiają więcej przyjemności, gdy bierze w nich udział więcej osób. W tym przypadku gracz, którego komputer pełni rolę serwera wybiera tryb Multiplayer, Local (LAN) TCP/IP Connection i tworzy grę (Create). Jego zadaniem jest ustawienie wszystkich reguł oraz typu gry. Kiedy skończy, pozostali wybierają Multiplayer, Local (LAN) TCP/IP Connection i przyłączają się do gry (Join).



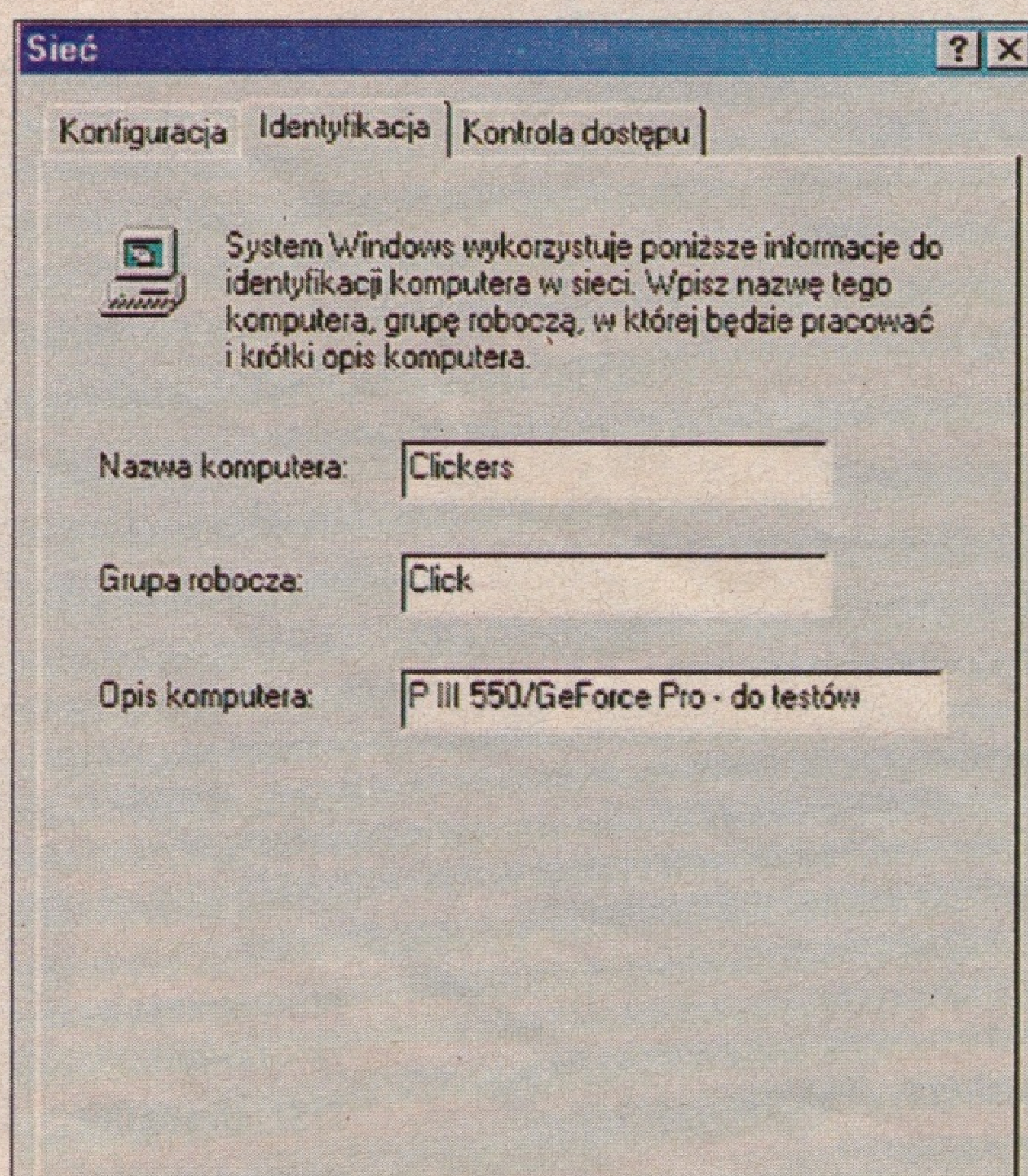
Zabawę w kilka osób umożliwiają prawie wszystkie nowe strategie

4. Wymiana danych

● Skoro masz już Sieć, to warto wykorzystać ją także do wymieniania się plikami, albo wspólnego korzystania z jednej drukarki. Dzięki temu możecie w kilka osób kupić lepszą drukarkę, a i tak każdego z was będzie to taniej kosztowało. W tym celu wybierz opcję "Dodaj" i zaznacz "Usługa". Spośród dostępnych opcji wybierz "Udostępnianie plików i drukarek w sieciach Microsoft Networks".

● Ostatnią czynnością jest ustalenie nazwy grupy roboczej oraz każdego komputera. Wybiera się je w zakładce "Identyfikacja". Pamiętaj, że nazwa każdego komputera musi być inna, ale wszystkie komputery z waszej sieci muszą należeć do tej samej Grupy Roboczej.

● Jeśli wszystkie elementy Sieci zostały zainstalowane i poprawnie skonfigurowane, to pozostało ci jedynie zrestartowanie komputera.



Komputery muszą być w jednej Grupie Roboczej

Dostęp do Internetu

Internet powoli zaczyna zajmować coraz ważniejszą pozycję w życiu każdego użytkownika komputera. Nadal jednak istnieje wiele komputerów do niego nie podłączonych. Więc jeśli jeszcze nie masz dostępu do Supersieci, najwyższy czas to zmienić!

Obecnie istnieje co najmniej kilka sposobów umożliwiających uzyskanie dostępu do Internetu, niestety wszystkie wymagają pewnych nakładów finansowych. Każdy z nich ma swoje plusy i minusy, który więc wybrać? Mamy nadzieję, że przygotowane przez nas zestawienie możliwych opcji pozwoli ci podjąć trafną decyzję.

Modemowanie, czyli połączenie telefoniczne

Najprostszym w montażu, niewymagającym dużych nakładów finansowych i przez to najpopularniejszym sposobem łącznia się z Internetem jest połączenie modemowe poprzez zwyczajną sieć telefoniczną. Aby z niego korzystać, potrzebny ci będzie jedynie stosunkowo niedrogi modem. Jego przeciętna cena waha się od 90 do 200-300 zł, ale spotyka się też modele zewnętrzne po ponad 1000 zł, wszystko zależy od producenta i możliwości danego egzemplarza. Korzystanie z modemu jest o tyle proste, że nie wymaga żadnej rejestracji ani opłat abonamentowych, wystarczy dokonać połączenia z numerem dostępowym Telekomunikacji albo innego operatora, a opłata za połączenia zostanie dodana do rachunku telefonicznego. Niestety, połączenie modemowe całkowicie blokuje linię telefoniczną, więc w czasie, kiedy korzystasz z Internetu, nikt nie będzie mógł się do ciebie dodzwonić. Do niedawna połączenia z numerem 0 20 21 22 były liczone według takich samych stawek, jak rozmowy lokalne – czyli 29 gr za każde 3 minuty lub za 6 minut w godzinach nocnych między 22 a 8 rano + 22 % VAT. Od pierwszego września TP S.A. wprowadziła (szumnie reklamowaną) nową taryfę internetową, rozliczaną według innych zasad niż rozmowy lokalne. Niestety, na przekór tym, którym marzył się comiesięczny ryczałt pozwalający dowolnie korzystać z Sieci, Telekomunikacja utrzymała normalny system. Zmianie uległ jedynie czas obowiązywania 6 minutowego naliczania kolejnego impulsu. Obecnie czas taryfy ulgowej trwa codziennie od 18 do 8 rano. Inaczej potraktowano soboty, niedziele i święta, podczas których przez dwadzieścia cztery godziny na dobę można korzystać z Internetu po niższych stawkach. Alternatywą dla TP S.A. są prywatni operatorzy oferujący dostęp do Internetu poprzez własne serwery (także w systemie przedpłat). Ich oferty są zazwyczaj korzystniejsze od warunków stawianych przez monopolistę, ale niestety przeważnie dotyczą tylko określonych miast, bądź rejonów.



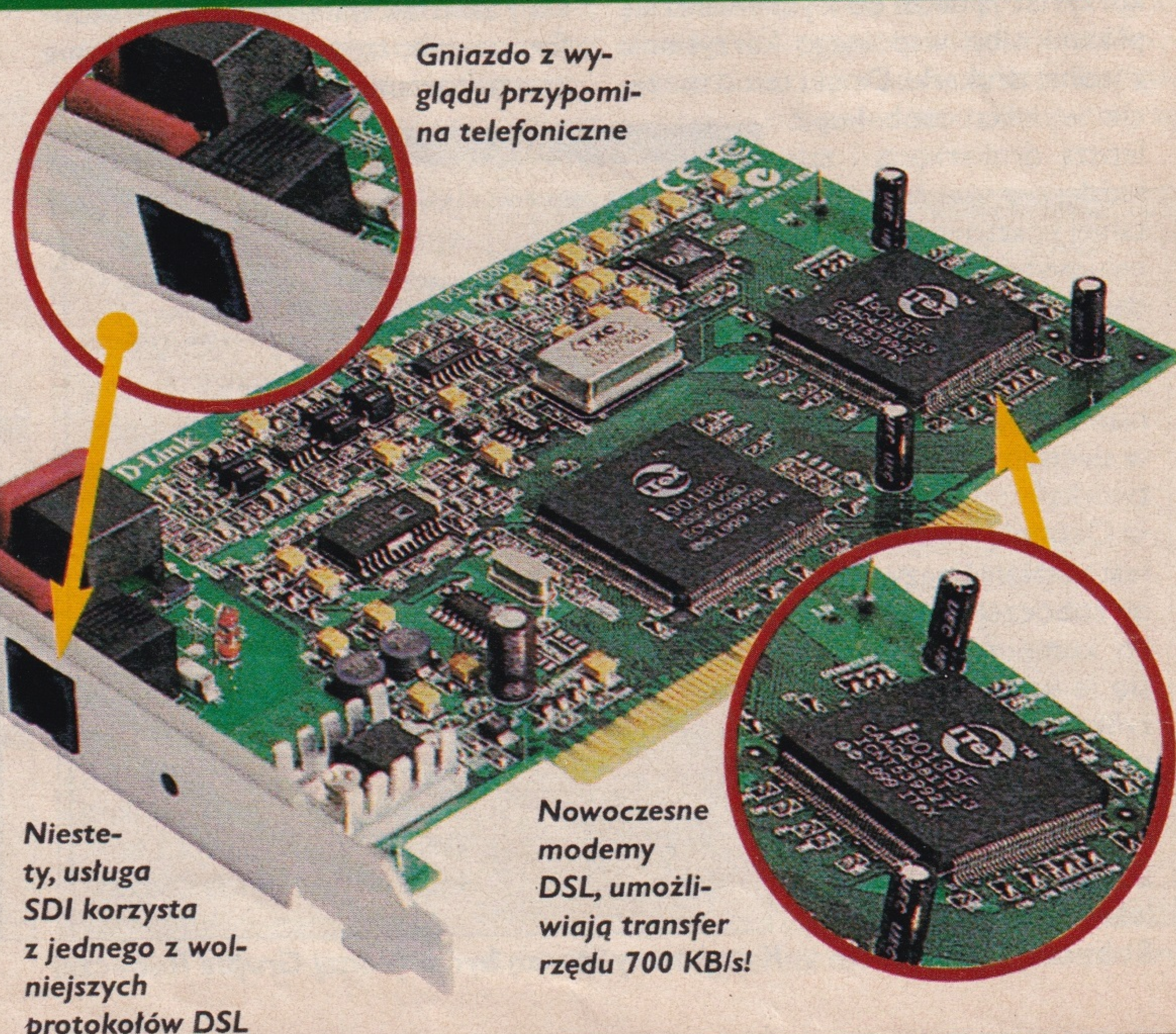
Prędkość 56kbit/s jest już standardem wśród modemów



Coraz więcej modemów zewnętrznych korzysta z łącza USB

SDI – czyli szybko, ale nie wszędzie...

Kolejną usługą „tepsy" dla internautów jest SDI, czyli Szybki Dostęp do Internetu. Jest to domowy odpowiednik stałego łącza, czyli ciągłego dostępu do Sieci. Jego zaletą, poza 24-godzinnym czasem połączenia, jest także prędkość ponad dwukrotnie przekraczająca najszybsze połączenie modemowe. Kolejną ogromną zaletą SDI jest to, że korzystanie z Internetu nie blokuje linii telefonicznej, możesz więc spokojnie przeglądać serwisy WWW i opowiadać o tym znajomemu przez telefon. Niestety, podczas rozmowy telefonicznej szybkość przepływu danych spada o połowę. SDI ma także swoje wady. Po pierwsze, wymaga stosunkowo nowoczesnych central, dlatego Telekomunikacja oferuje go tylko w wybranych rejonach kraju. Po drugie, czas oczekiwania na założenie łącza potrafi zniechęcić nawet najbardziej odpornego internautę. Kolejnym czynnikiem odstraszającym są ceny... Wprawdzie miesięczna opłata w wysokości 160 zł za nieograniczony dostęp do Sieci nie wydaje się wygórowana, ale suma, którą trzeba wpłacić przy podpisywaniu umowy, jest dosyć duża. Praktycznie trzeba wyłożyć na start około 1000 zł plus koszt założenia i instalacji terminala (po 30 zł za godzinę pracy specjalisty oraz koszt jego dojazdu). Do tego wszystkiego tradycyjnie należy doliczyć VAT. Gdyby nie zaporowy koszt montażu, SDI byłoby jedną z najkorzystniejszych ofert dla domowych użytkowników Internetu. Osobom podpiętym do starych central pozostaje jedynie czekanie na ich wymianę i oczywiście zbieranie pieniędzy.



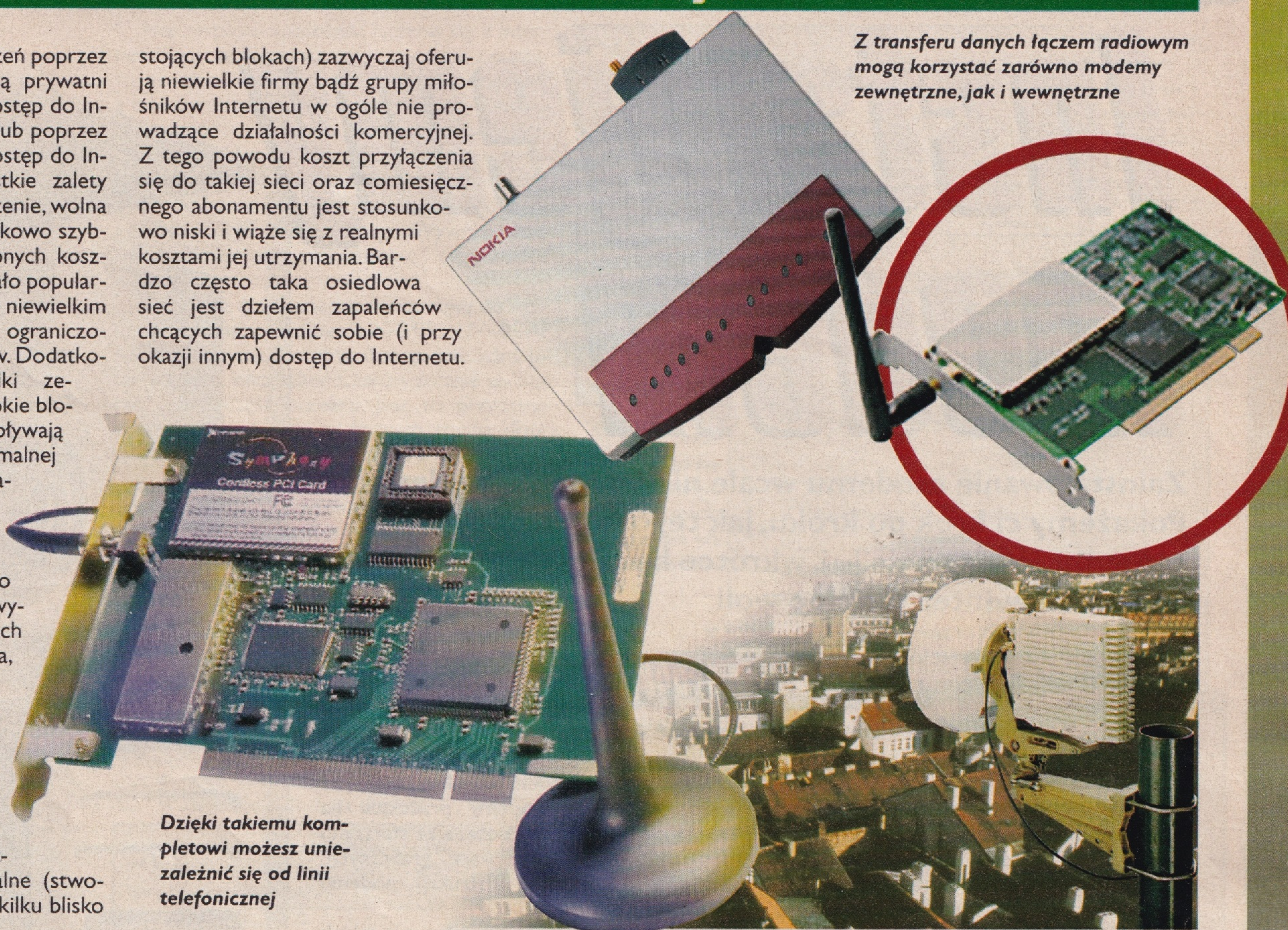
Gniazdo z wyglądu przypomina telefoniczne

Niestety, usługa SDI korzysta z jednego z wolniejszych protokołów DSL

Nowoczesne modemy DSL, umożliwiają transfer rzędu 700 KB/s!

Surfowanie na falach radiowych

Alternatywą dla połączeń poprzez kabel telefoniczny są prywatni operatorzy oferujący dostęp do Internetu drogą radiową lub poprzez sieć lokalną. Radiowy dostęp do Internetu posiada wszystkie zalety SDI (24-godzinne połączenie, wolna linia telefoniczna, stosunkowo szybki transfer) przy podobnych kosztach, jest jednak dość mało popularny. Wiąże się to z bardzo niewielkim zasięgiem praktycznie ograniczonym do kilku kilometrów. Dodatkowo wszystkie czynniki zewnętrzne, takie jak wysokie bloki lub drzewa, także wpływają na ograniczenie maksymalnej odległości pomiędzy nadajnikiem, a odbiornikiem. Ze względu na ograniczony zasięg, firmy oferujące dostęp do Sieci tą drogą działają wyłącznie w dużych miastach (takich jak np. Warszawa, Kraków, Gdańsk czy Katowice). Tylko tam są w stanie znaleźć odpowiednią liczbę chętnych tak, aby stosunkowo szybko zwróciły się koszty drogiego nadajnika. Dostęp do Internetu poprzez sieci lokalne (stworzone np. w jednym lub kilku blisko stojących blokach) zazwyczaj oferują niewielkie firmy bądź grupy miłośników Internetu w ogóle nie prowadzące działalności komercyjnej. Z tego powodu koszt przyłączenia się do takiej sieci oraz comiesięcznego abonamentu jest stosunkowo niski i wiąże się z realnymi kosztami jej utrzymania. Bardzo często taka osiedlowa sieć jest dziełem zapaleńców chcących zapewnić sobie (i przy okazji innym) dostęp do Internetu.



Z transferu danych łączem radiowym mogą korzystać zarówno modemy zewnętrzne, jak i wewnętrzne

Dzięki takiemu kompletowi możesz uniezależnić się od linii telefonicznej

Internet prosto z nieba

Największą zmorą osób korzystających z połączenia modemowego jest potwornie długi czas potrzebny na przesłanie zamówionych informacji (stron WWW lub plików) do ich komputera. A przy połączeniu z numerem dostępowym każda sekunda jest droga, za każde rozpoczęte 6 minut płaci się bowiem kolejne 35 groszy! Czas ten można radykalnie skrócić, powierzając przekazywanie danych łączu satelitarnemu. Całość zestawu składa się ze zwyczajnego modemu (który służy do składania zamówień na poszczególne strony WWW i, niestety, musi cały czas być połączony z Siecią) oraz karty DVB-Sat pełniącej rolę tunera satelitarnego, połączonego z anteną (która odbiera zamówione dane, przesyłane drogą satelitarną). Niestety, koszt całego zestawu jest dosyć wysoki, sama karta kosztuje około 1200 zł, do tego antena za 200-300 zł i oczywiście modem. Dodatkowo, by móc korzystać z zestawu, konieczne jest wykupienie abonamentu, którego roczny koszt to około 600 zł. Dlatego też satelitarny Internet jest ofertą przeznaczoną raczej dla zamożniejszych odbiorców, jako uzupełnienie łącza stałego. Zwykłego użytkownika zniechęcają wysokie ceny potrzebnego sprzętu oraz konieczność utrzymywania modemowego połączenia z Internetem podczas pracy całego zestawu.



Niestety, karta umożliwia jedynie odbiór danych

Antena satelitarna jest najtańszym elementem zestawu

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: Materiały prasowe producenta

Instalujemy modem

Zainstalowanie modemu wcale nie jest takie trudne. Pokażemy ci krok po kroku, jak tego dokonać samemu. W nagrodę już wkrótce będziesz mógł buszować w Internecie do woli

1. Zabawa ze śrubkami

● Instalacja modemu jest wbrew pozorom niezbyt skomplikowana. W przypadku modemów wewnętrznych musisz tylko sprawdzić w instrukcji, czy konieczne jest wybranie za pomocą zworek portu COM, z którego będzie korzystał modem. Przeważnie COM1 i COM2 jest obsługiwany przez płytę główną, więc pozostaje ci przeznaczenie dla modemu portu COM3 lub COM4 albo wyłączenie jednego z portów płyty (możesz to zrobić w BIOS Setup, ale najpierw sprawdź, czy żadne urządzenie, np. myszka, z niego nie korzysta). Uwaga! Czasami wybór jednego z portów może powodować konflikty z innymi urządzeniami, np. modemy pracujące na COM3 nie działały zbyt dobrze ze starszymi modelami... niektórych kart graficznych! Szczegóły znajdziesz w instrukcji modemu lub danego urządzenia.

● Modemy zewnętrzne nie sprawiają takich kłopotów – po prostu podłącza się je do właściwego portu komputera, np. USB.

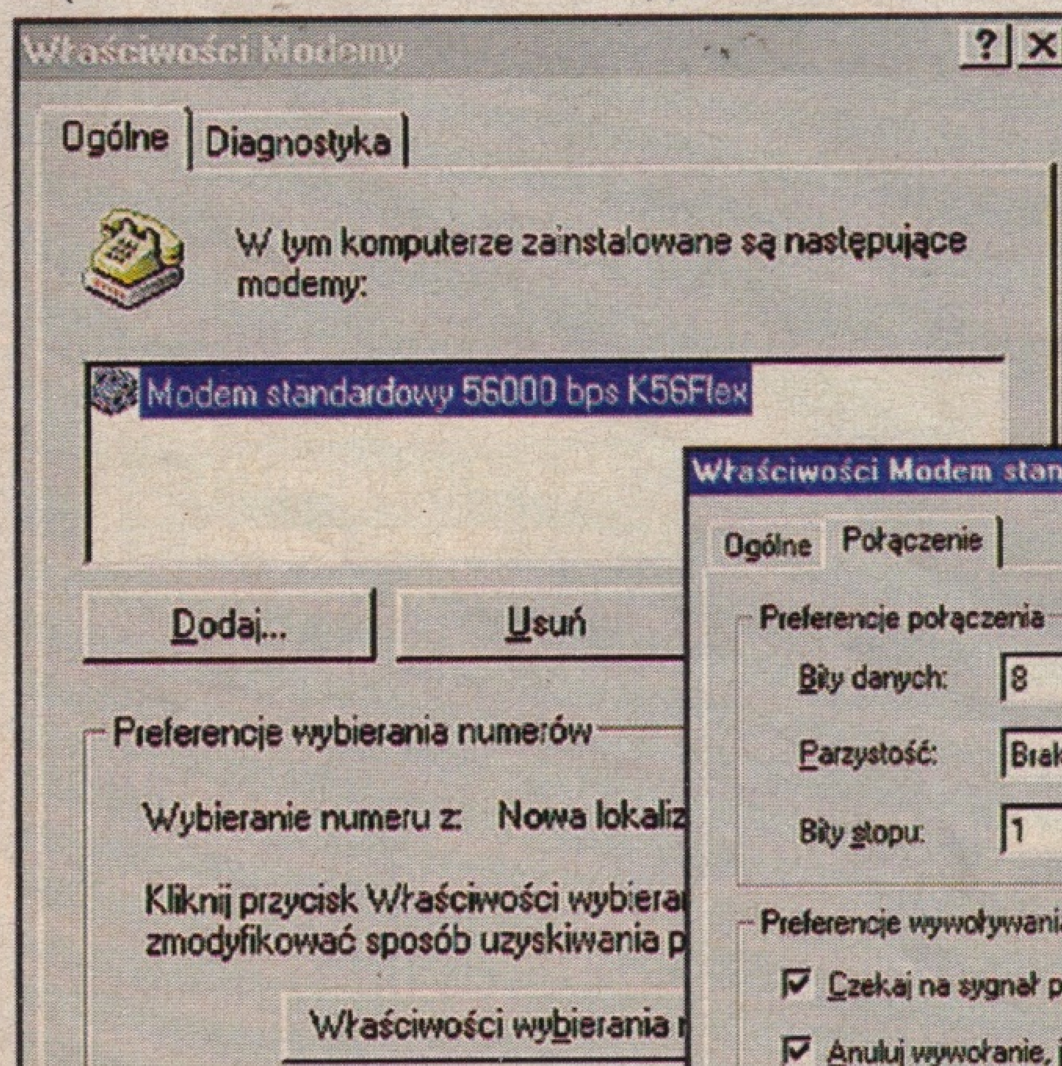
Instalując modem wewnętrzny ograniczasz ilośc kabli plączących się za biurkiem

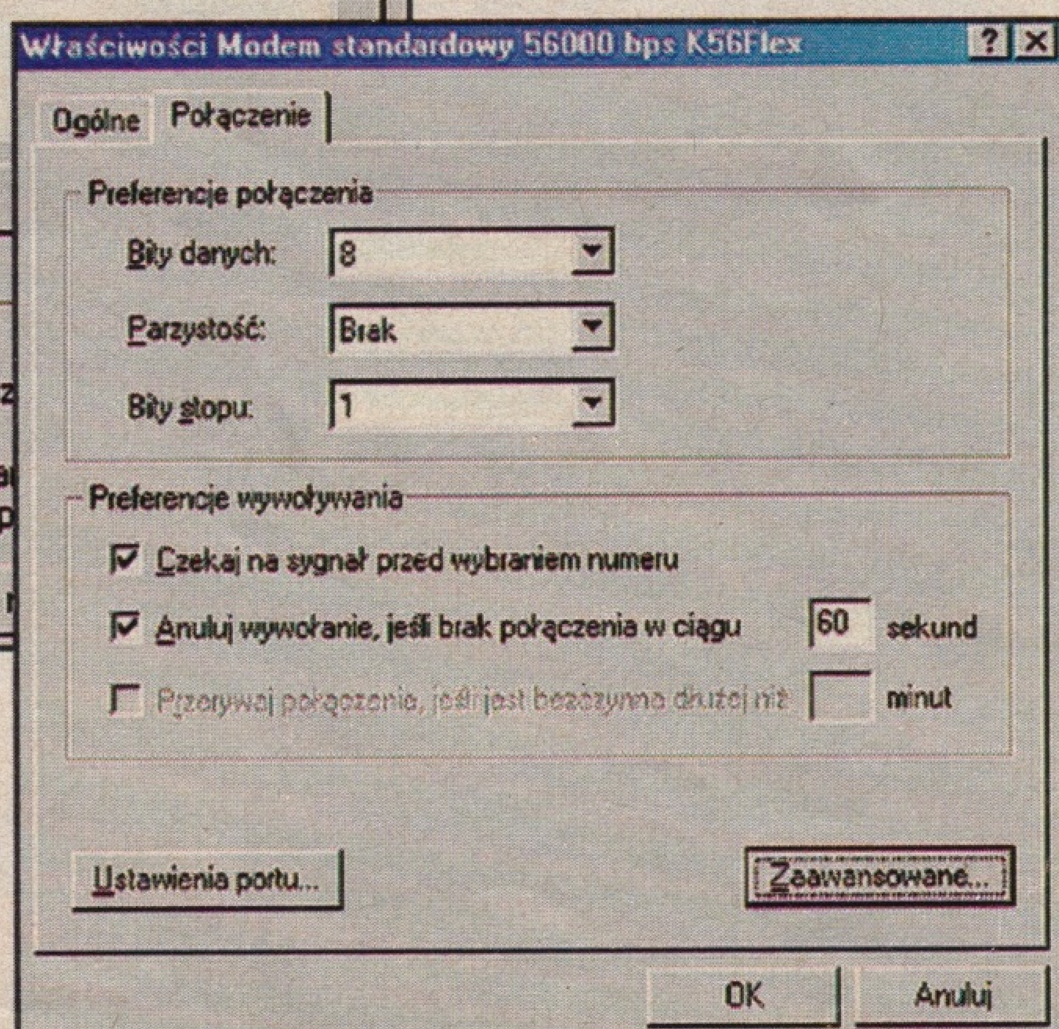
2. Sterowniki i ustawienia

● Kolejnym krokiem jest instalacja sterowników. System Windows powinien automatycznie wykryć modem i poprosić o płytę CD z potrzebnymi plikami. Jeżeli tak się nie stanie, przejrzyj instrukcję modemu – na pewno będzie w niej opis instalacji. Jeśli wszystko zakończyło się pomyślnie, pozostaje ci jedynie sprawdzenie konfiguracji modemu i dokonanie niezbędnych zmian.

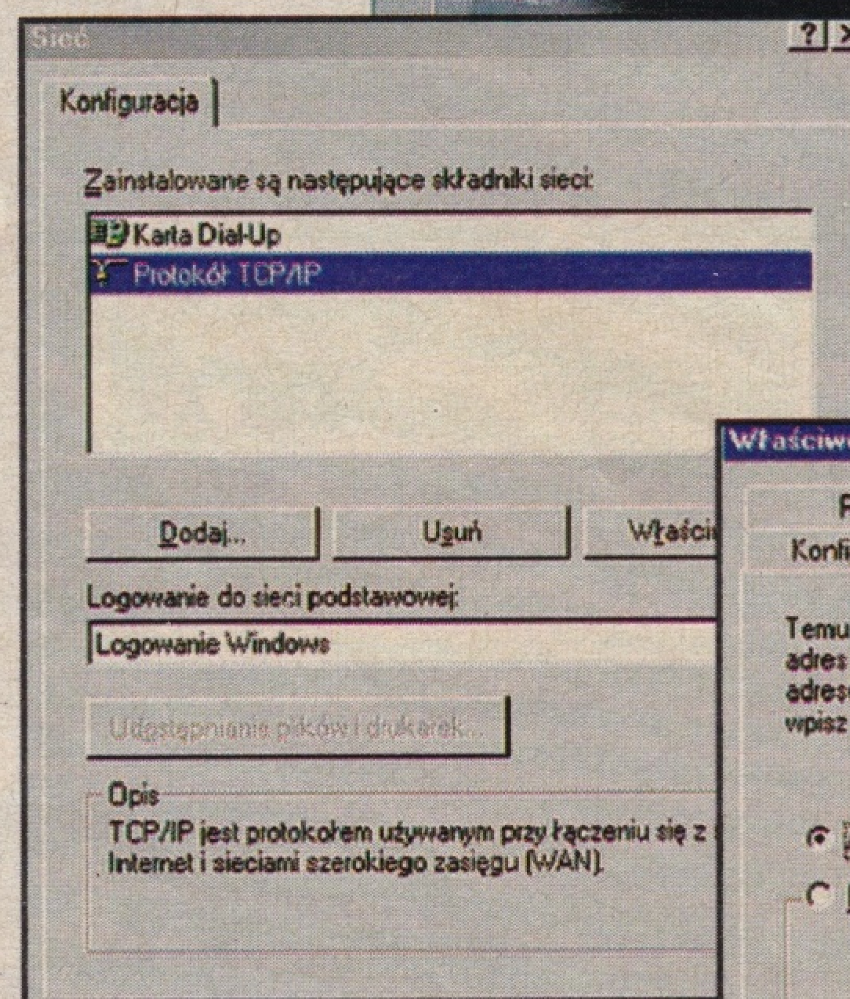
● Najlepiej zacznij od ustawień modemu (Panel sterowania/Modemy) – zaznacz swój model i wybierz „Właściwości". W zakładce „Połączenie" sprawdź, czy domyślne ustawienia w ramce „Preferencje połączenia" odpowiadają tym na obrazku.

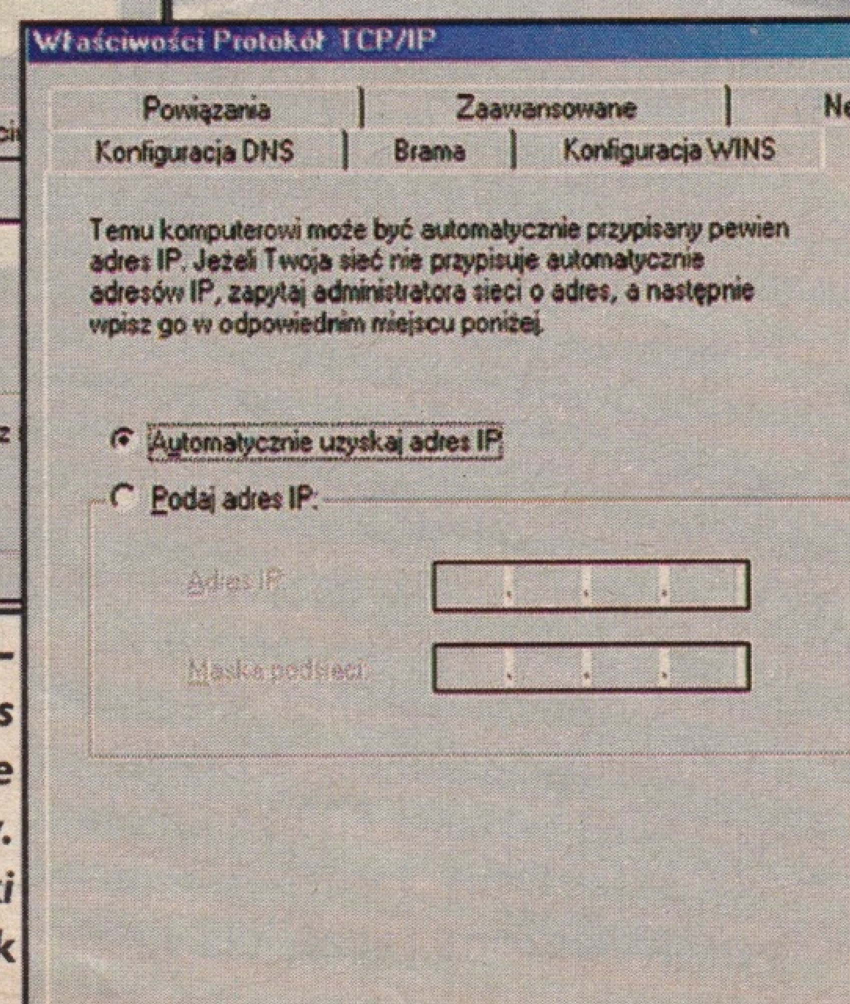
● Drugi element, który musisz sprawdzić, to ustawienia sieci (Panel sterowania/Sieć). Wśród zainstalowanych elementów powinna znajdować się „Karta Dial-Up" oraz „Protokół TCP/IP". Jeżeli ich nie ma, wybierz „Dodaj"/"Karta", jako producenta zaznacz Microsoft i zainstaluj „Kartę Dial-Up" – „Protokół TCP/IP" zostanie dołączony automatycznie. Teraz zaznacz „Protokół TCP/IP" i wybierz „Właściwości". Zarówno rozpoznawanie WINS, jak i DNS powinny być wyłączone, a adres IP przydzielany automatycznie.





Pierwszym krokiem do surfowania po Sieci jest instalacja modemu i jego konfiguracja





Warto również sprawdzić, czy Windows zainstalował wszystkie niezbędne komponenty. Tak na wszelki wypadek

3.Konfiguracja połączenia

● Najczęstszym sposobem łączenia się z Internetem jest w dalszym ciągu korzystanie z numeru dostępowego TP S.A. – właśnie połączenie z tym numerem pomożemy ci stworzyć. Z menu „Programy" wybierz „Akcesoria/Komunikacja/Dial-Up Networking" i „Utwórz nowe połączenie". Nazwa połączenia jest dowolna – po wpisaniu kliknij przycisk „Konfiguracja" i KONIECZNIE zaznacz opcję „Wywołaj okno terminala po wybraniu numeru" w zakładce „Opcje".

● Zatwierdź dokonane zmiany i przejdź do wpisywania numeru telefonu: 0,,20 21 22. UWAGA! Każdy przecinek po cyfrze 0 sprawi, że komputer odczeka kilka sekund, zanim zacznie wybierać dalszą część numeru. Jest to przydatne w przypadku central, w których trzeba dość długo czekać na sygnał wolnej linii.

● Był to ostatni krok tworzenia połączenia, ale zanim zaczniesz buszować po Internecie, musisz zmienić jeszcze jedno ustawienie. Zaznacz utworzone przed chwilą Połączenie, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz „Właściwości". W zakładce „Typy serwerów", w ramce „Dozwolone protokoły sieciowe", pozostaw zaznaczony jedynie TCP/IP. Następnie wybierz „Ustawienia TCP/IP" i wpisz numery serwerów DNS: 194.204.152.34 oraz 194.204.159.1 (patrz obrazek). Ostatnią rzeczą, którą musisz zrobić, jest odznaczenie opcji „Uruchom ekran terminalu..." w zakładce „Obsługa skryptów".

Końcowym etapem jest tworzenie połączenia, np. do TP S.A.

Tutaj także czeka cię konfiguracja, na szczęście już po raz ostatni

Dzięki przecinkom centrala „nadąży" za modemem

Modem zewnętrzny łatwo podłączysz do innego komputera

4.Surfowanie w Sieci

● Kliknij dwa razy na utworzonym połączeniu i wpisz – ppp – jako „Nazwę użytkownika" oraz „Hasło". Po uzyskaniu połączenia pojawi się okienko terminala, w którym ponownie będziesz musiał wpisać ciąg – ppp – jako użytkownika i hasło. UWAGA! Podczas wpisywania hasła nie pojawiają się żadne znaki, więc literki trzeba wstukiwać uważnie. Jeśli wcześniej skonfigurowałeś wszystko poprawnie, zostaniesz podłączony do Internetu (choć niekoniecznie z maksymalną prędkością oferowaną przez twój modem) i możesz zacząć korzystać z zasobów tej ogromnej Sieci.

Bardzo szybko znienawidzisz to okienko

Jeszcze tylko wpisz dwa razy magiczne „ppp" i...

O wykorzystaniu możliwości modemu możesz przeważnie tylko pomarzyć

... nareszcie masz dostęp do Internetu!

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Halo, Internet?

Chcesz zacząć swoją przygodę z Internetem, ale słyszałeś, że surfowanie może cię sporo kosztować. Chciałbyś uniknąć zbędnych wydatków, lecz brakuje ci informacji. Ten artykuł pomoże ci podjąć właściwą decyzję

Korzystanie z modemu wcale nie musi być drogie! Wystarczy tylko wybrać dobrego operatora i przestrzegać kilku zasad

INFO

Modem – zasady oszczędzania

- Jeśli możesz, staraj się korzystać z modemu po godzinach szczytu. U większości operatorów stawki za połączenie są wtedy o połowę niższe.
- Ściągaj pliki w porach najmniejszego obciążenia łączy, np. około czwartej rano. Nie musisz robić tego ręcznie – wystarczy zostawić włączony komputer i uruchomić odpowiedni program, np. GoZilla (patrz str. 30).
- Koniecznie korzystaj z programów umożliwiających wznowienie ściągania, np. GetRight (str. 30).

CZYJĄ OFERTĘ WYBRAĆ?

Internet potrafi wciągnąć na długie godziny. Jeszcze tylko jedna strona, jeszcze tylko ten programik... A licznik cały czas bije i rachunek, jaki otrzymasz pod koniec, miesiąca może sprawić ci niespodziankę.

Jeżeli zamierzasz wykorzystywać Sieć do odbierania poczty, czytania wiadomości z grup dyskusyjnych oraz ewentualnie ściągania niezbyt dużych programów, to najlepszym rozwiązaniem jest bez wątpienia kupno modemu. Zresztą w większości przypadków i tak będziesz na niego skazany, gdyż inne sposoby dostępu do Internetu nie są zbyt popularne.

W tej sytuacji musisz zdecydować, z oferty którego dostarczyciela usług internetowych skorzystać.

ASTER CITY NET

Przedstawiamy Ci główne zalety stałego dostępu do Internetu poprzez sieć ASTER CITY NET.

Sieć przez telewizję kablową to w dalszym ciągu więcej obietnic niż działań

Z monopolem nie jest źle?

Pierwszym sposobem, który zapewne przyjdzie ci do głowy, będzie skorzystanie z ogólnodostępnego numeru TP S.A., czyli 0-202122. Wbrew potocznej, negatywnej opinii, ma on jednak pewne zalety. Po pierwsze, możesz z niego korzystać w dowolnym miejscu kraju – jest to jego główny atut. Po drugie, połączenie się z Internetem nie wymaga w tym wypadku żadnych dodatkowych programów poza standardowo dostępnymi w systemie Windows. Po trzecie, nie są potrzebne żadne dodatkowe czynności, np. podpisywanie umów.

Skoro korzystanie z tego numeru ma tyle zalet, to dlaczego ciągle słychać narzekania na krajowego monopolistę? Powód jest jeden – jakość połączeń i dostępność tej usługi. Zacznijmy może od tej ostatniej cechy. Próba dodzwonienia się pod 0-202122 za pierwszym razem przeważnie zakończy się sukcesem jedynie we wczesnych godzinach porannych. Oznacza to między trzecią a szóstą nad ranem. Drugi, w miarę przyzwoity okres trwa do około godziny czternastej. Tutaj przez przyzwoity należy rozumieć, że łącznie zajmie ci kilka, co najwyżej kilkanaście minut. Później zaczynają się godziny największego ruchu, które swój szczyt osiągają między dwudziestą drugą, a pierwszą w nocy. Teraz, po zmianie godzin, w których obowiązują niższe stawki za połączenie, można się spodziewać, że największe obciążenie łącz będzie w godzinach 18-24. W okresie szczytu uzyskanie połączenia z Internetem może zająć nawet godzinę. W tej sytuacji kilkanaście minut prób należy uznać za sukces, a pół godziny jest okresem przyzwoitym.

To jednak dopiero połowa drugiej strony medalu – pozostała jeszcze jakość połączenia. Niezwykłą rzadkością jest uzyskanie połączenia z pełną prędkością oferowaną przez modem. Z naszych doświadczeń wynika, że zakup modemu 56kbit/s wcale nie byłby konieczny, gdyż rzadko kiedy (a w godzinach szczytu jest to jeszcze mniej prawdopodobne) udaje się osiągnąć transfer 33,6kbit/s – maksimum oferowane przez znacznie starsze modemy. Kolejnym mankamentem jest częste zrywanie połączeń z niewiadomych powodów. Byłoby to uciążliwe, nawet jeśli mógłbyś od razu ponownie połączyć się z Siecią. Tymczasem po każdym rozłączeniu musisz ponownie „odczekać" swoje, zanim uda ci się wrócić do Internetu. Z tych właśnie powodów tak wiele osób stara się za wszelką cenę znaleźć alternatywne sposoby podłączenia się do Sieci.

TELEKOMUNIKACJA POLSKA S.A.

TERAZ ZAJĘTE NIE ZNACZY NIEOSIĄGALNE

Oferta Telekomunikacji Polskiej tylko na stronie WWW wygląda atrakcyjnie. W praktyce dużo jej brakuje do ideału



Konkurencja atakuje

● Jednym z wyjść jest skorzystanie z ofert innych firm proponujących dostęp do Internetu za pomocą modemu. Zdecydowanie najkorzystniejszą z nich jest oferta InterNetii. Jeżeli jesteś abonentem tej firmy, to zwyczajnie dzwownisz pod podany numer dostępowy. Jeśli masz telefon u innego operatora, serwer po zidentyfikowaniu cię kończy połączenie i natychmiast do ciebie oddzwania (tzw.callback). Jakie są korzyści z korzystania z usługi InterNetii? Po pierwsze, nie musisz płacić żadnego miesięcznego abonamentu. Dzięki temu, jeśli nie korzystasz z Internetu, bo np. wyjechałeś na wakacje, nic nie zapłacisz.

● Drugą – największą – zaletą, jest jakość usługi InterNetii. W ciągu kilku miesięcy korzystania z callback jedynie kilka razy zdarzyło nam się usłyszeć sygnał zajętej linii. Jednak była to znikoma przeszkoda, gdyż druga próba dodzwonienia się za każdym razem zakończyła się powodzeniem. Zrywanie połączenia to również niezwykle rzadki przypadek podczas korzystania z usługi InterNetii – miało to miejsce jedynie kilkukrotnie w przeciągu kilku miesięcy. Szybkości połączeń też nie można nic zarzucić – za każdym razem łączyliśmy się z maksymalną prędkością modemu. Najbardziej namacalną przewagą są jednak niższe opłaty za impulsy telefoniczne. Co prawda po skróceniu godzin szczytu przez TP S.A. różnica ta zmniejszyła się, jednak w skali miesiąca oszczędności w dalszym ciągu są istotne. Jeżeli korzystasz z Internetu poza okresem szczytu tylko przez godzinę dziennie, to połączenia z 0-202122 będą kosztowały cię 105 zł (zakładając, że miesiąc ma 30 dni). Z kolei za usługę callback InterNetii, przy tej samej liczbie godzin korzystania z Internetu, zapłacisz 10% mniej – 94,50 zł.

● Wydawałoby się, że 10 zł to niewiele. Jednak tak naprawdę różnica jest o wiele większa. Powyższe obliczenia zakładają podobną jakość połączenia, tymczasem jest przecież zupełnie inaczej. Połączenia z TP S.A. są wolniejsze – więc dłużej musisz ściągać pliki i nabijesz więcej impulsów. Nie braliśmy również pod uwagę zrywania połączeń oraz nieudanych prób nawiązania połączenia, a przecież na każdej takiej „niespodziance" tracisz impulsy. Ostatnią kwestią są stracone na tych próbach nerwy i nieprzespane noce – tych nie da się wycenić.

● Za InterNetią przemawia jeszcze jeden argument. W ramach świadczenia usługi callback otrzymujesz trzy konta pocztowe o pojemności skrzynki 15MB z możliwością założenia strony WWW. W odróżnieniu od niektórych darmowych kont e-mail oferowanych przez różne serwisy, których od czasu do czasu nie można używać z powodu przeciążenia serwerów, takiej sytuacji podczas korzystania z kont InterNetii nie doświadczyliśmy.

INTER netia &hobby relaks

noCne rozmowy

powrót

Założenie konta w Internetii

Na nestępnej stronie pojawi się formularz, do którego musisz wpisać swój numer telefonu oraz dane adresowe.

Jeśli nie jesteś jeszcze abonentem Netii, to w ciągu kilku dni otrzymasz umowę, której odesłanie jest warunkiem pełnego uruchomienia konta. Do czasu odesłania umowy możesz skorzystać z 5 godzin darmowego Internetu. Na wykorzystanie bezpłatnych połączeń i odesłanie umowy masz dwa tygodnie od dnia założenia konta.

Abonenci Netii natomiast otrzymują 5 godzin darmowego Internetu i od razu mogą w pełni korzystać z konta.

[Szczegóły oferty >>>]

Na dzień dzisiejszy z usług Internetii można korzystać w następujących strefach numeracyjnych:

Chcesz dodzwaniać się za pierwszym razem i korzystać z pełnych możliwości modemu – zastanów się nad ofertą InterNetii

Alternatywne metody

● Inne wyjścia to skorzystanie z SDI, modemu kablowego, dostępu radiowego lub innych ofert lokalnych dostawców. Niestety, większość z tych metod oferowana jest jedynie na obszarze głównych miast Polski. Poza tym, bez względu na to, czy korzystasz z Internetu, czy nie, i tak płacisz abonament. Dodatkową barierą są ponadto koszty instalacji wynoszące kilkaset złotych.

● W zamian otrzymujesz nielimitowany dostęp do Internetu o lepszych parametrach niż zaoferuje ci modem podłączony do linii telefonicznej. Nie sugeruj się jednak danymi publikowanymi w ulotkach reklamowych, przeważnie podawany jest tam maksymalny transfer, który rzadko kiedy uda ci się osiągnąć w praktyce.

● Bardzo szybki transfer danych oferuje łącze satelitarne, tylko że, aby z niego korzystać, musisz mieć jeszcze inny dostęp do Sieci, umożliwiający wysyłanie danych, np. modem.

Co wybrać?

Mimo zmian w przepisach dotyczących telekomunikacji i Internetu, niewiele firm oferuje dostępne dla każdego metody podłączenia do Sieci. Szybkie łącza stałe lub dostęp radiowy pozostają w sferze marzeń większości użytkowników. Całe szczęście, prywatni operatorzy telefoniczni próbują ratować sytuację...

Operator	Rodzaj dostępu	Abonament miesięczny	Koszty połączeń 8.00 - 18.00	18.00 - 8.00	Soboty, niedziele
InterNetia	modem	brak	35 gr. / 3 min.	35 gr. / 7.5 min	35 gr. / 7.5 min
TP S.A.	modem	brak	35 gr. / 3 min.	35 gr. / 6 min	35 gr. / 6 min
TP S.A.	SDI	160 zł*	nielimitowany dostęp w cenie abonamentu		
Medianet	łącze stałe	300 zł**	nielimitowany dostęp w cenie abonamentu		
Aster City Cable	modem kablowy	100 zł***	nielimitowany dostęp w cenie abonamentu		
City SOS Internet	LMDS	100 zł****	nielimitowany dostęp w cenie abonamentu		

* Usługa dostępna w wybranych regionach kraju, instalacja 999 zł
** Dostępne w wybranych regionach, koszty instalacji od ok. 700 zł (w zależności od warunków technicznych)
*** Dostępne na wybranych obszarach działania sieci tv kablowej, instalacja ok. 600 zł
**** Ograniczony obszar funkcjonowania, instalacja od 600 zł, problemy z indywidualnym podłączeniem

5 godzin darmo!

dobre, ale niedostępne!

Przeglądarki
surfowanie na ekranie

Internet w przeciągu kilku lat przekształcił się z efektownego gadżetu dla zapaleńców w medium używane przez miliony ludzi. I tak bez deski można stać się międzynarodowym królem surferów!

Internet z dnia na dzień staje się coraz bardziej popularny. Co chwila w Sieci pojawia się kolejny użytkownik, który z mozołem wdraża się w internetowy świat. Uczy się po nim poruszać, pisać maile, zwiedzać interesujące strony. Dopiero gdy opanuje wszystkie te umiejętności, staje się Internautą – obywatelem XXI wieku.
Wśród nas żyją jednak ludzie, którzy nie uruchomili jeszcze ani internet Explorera, ani Netscape Navigatora. Jednak i na nich przyjdzie pora – informacje stają się coraz bardziej wartościowe, a taka kopalnia wiedzy, jaką jest Internet, nie może zostać odstawiona na boczny tor. Bez umiejętności surfowania po Sieci nie znajdzie się już dobrej pracy, bez niej nie ukończy się studiów ani nie napisze książki. I dlatego właśnie każdy powinien opanować podstawy Internetu, zobaczyć, że surfowanie jest nie tylko pożyteczne, ale i przyjemne.

Sterowanie



① **Adres** – W tym polu wpisz adres strony, na którą chcesz trafić.

② **Wstecz** – Po naciśnięciu tego przycisku program wraca do ostatnio odwiedzonej podstrony.

③ **Dalej** – Przycisk ten pozwala przejść na następną w kolejności podstronę, jego użycie jest możliwe tylko wtedy, jeśli korzystałeś wcześniej z „Wstecz".

④ **Zatrzymaj** – Naciśnięcie tego przycisku zatrzymuje ładowanie strony. Rzecz przydatna przede wszystkim dla niecierpliwych internautów.

⑤ **Odśwież** – Powoduje ponowne załadowanie obecnej strony. Z tego przycisku korzystaj, gdy strona nie załaduje się w całości bądź załaduje się źle.

⑥ **Start** – ładuje stronę startową, czyli tę, która pojawia się na samym początku, zaraz po uruchomieniu programu. Każda przeglądarka ma ustawioną stronę domyślną, ale można ją zmienić – wystarczy zajrzeć do menu Narzędzia/Opcje internetowe. Najlepiej jest ustawić czystą stronę startową (ang. blank). Wówczas po uruchomieniu programu nie będzie ci się ściągać żadna witryna, a ty bez problemu dostaniesz się tam, gdzie chcesz.

⑦ **Historia** – Dzięki tej opcji będziesz w stanie przejrzeć strony, które odwiedzałeś dzień, dwa lub trzy dni temu. Jeśli znalazłeś wówczas jakąś szczególnie interesującą witrynę i zapomniałeś zanotować jej adres, znajdziesz go właśnie dzięki opcji Historia.

⑧ **Okno** – Tutaj ukazuje się zawartość strony internetowej. Jeśli zaczniesz po niej jeździć kursorem myszki, zauważysz, że w niektórych miejscach zmienia on swój wygląd ze strzałki w rączkę z wyprostowanym palcem wskazującym. Takie miejsca na stronie nazywają się linkami (od angielskiego słówka link – łączyć) lub odnośnikami. Kliknięcie na nie spowoduje połączenie się z inną stroną bądź podstroną. Linki najczęściej przyjmują postać tekstu lub nieruchomego obrazka. Czasem linki reklamują inne strony; wyświetlają kilka płynnie zmieniających się obrazków bądź napisów. Wówczas nazywa się je bannerami i umieszcza na stronie głównej serwisu (zazwyczaj na górze). Z kolei guziki reklamowe to niewielkie bannery umieszczane w mniej eksponowanych miejscach.

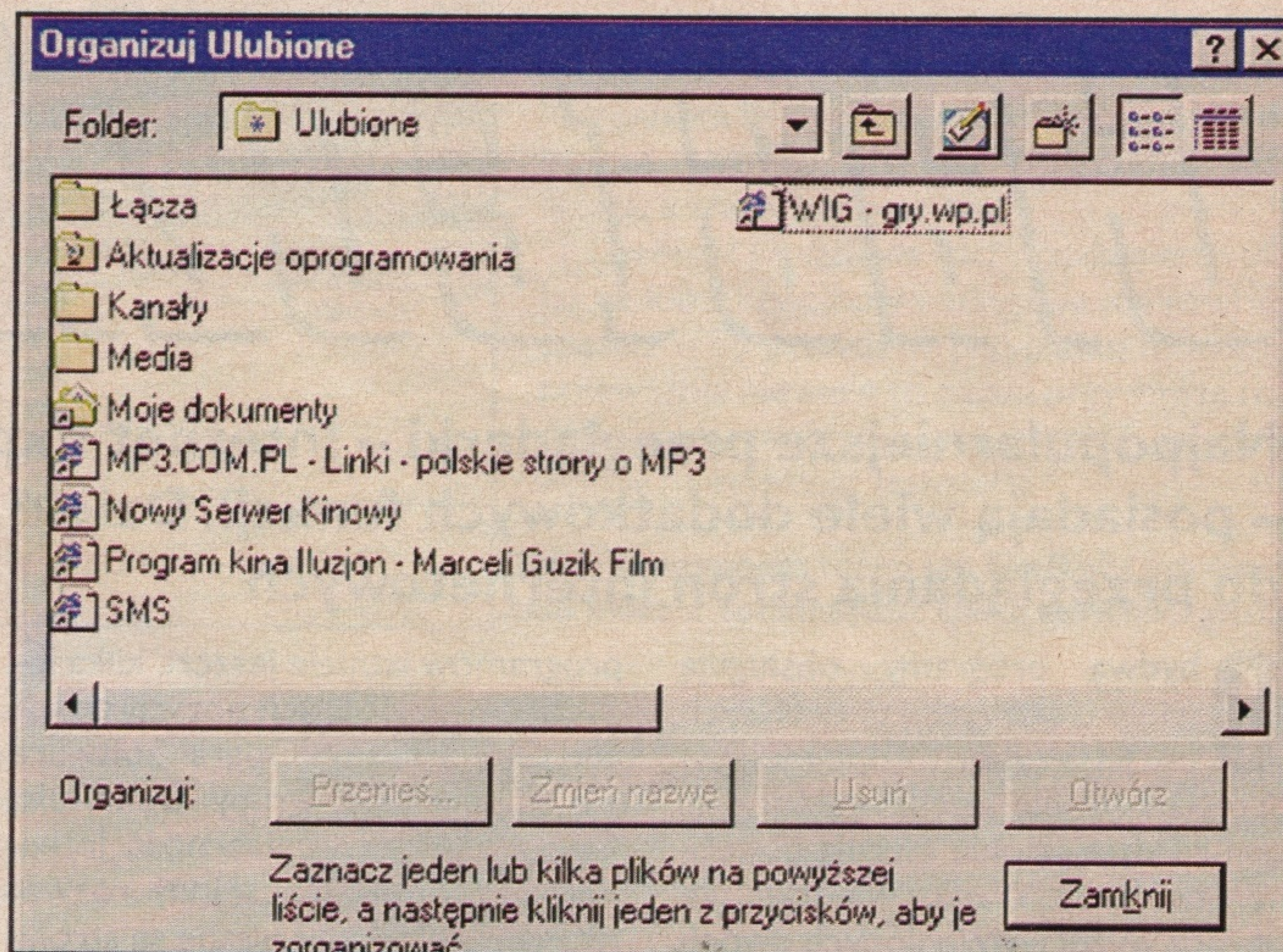
Wybieranie ulubionych stron

● Osoby znające Internet jak własną kieszeń korzystają na ogół z kilku bądź kilkunastu stron, które uważają za najlepsze w danej dziedzinie. Potocznie nazywa się je witrynami ulubionymi, jednak w rzeczywistości nazwa ta jest trochę myląca – bo czyż ulubioną stroną może być serwis z rozkładem jazdy PKP?

● Adresy ulubionych stron zna się na ogół na pamięć. Jednak wpisywanie ich za każdym razem od nowa jest najzwyczajniej w świecie męczące. Na szczęście twórcy popularnych przeglądarek pomyśleli o wszystkich leniwych osobach i stworzyli tzw. bookmarki, czyli prywatne katalogi ulubionych stron. Ich największą zaletą jest fakt, że można je dowolnie modyfikować, dopasowując do własnych oczekiwań.

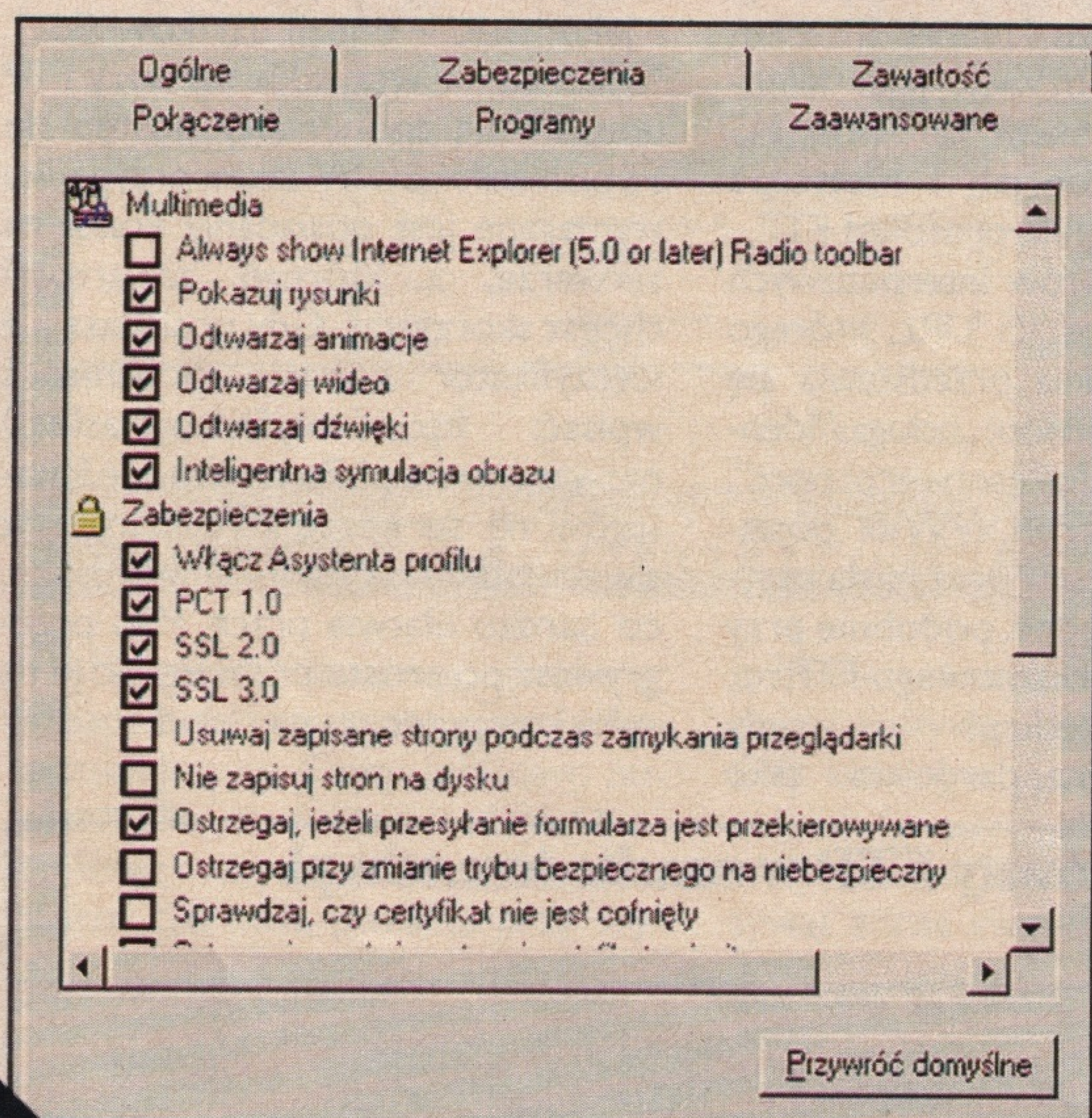
● Aby dodać stronę do własnego katalogu, musisz wejść na nią i wybrać opcję Ulubione z górnego menu programu Internet Explorer. Następnie wybierz „dodaj do ulubionych" i w okienku, które się pojawi, wpisz nazwę, pod którą zaznaczona strona ma figurować. Gdy zaakceptujesz ją, strona zostanie wpisana do twojego prywatnego katalogu. Od tej pory będziesz ją mógł załadować wybierając jej nazwę z menu Ulubione. Prawda, że proste?

● Katalogi umożliwiają nie tylko zapisywanie ulubionych stron, ale i ich kasowanie oraz umieszczanie w podkatalogach. Większość tych opcji wykonuje się automatycznie – wystarczy wybrać dany link i kliknąć na odpowiednią opcję, a komputer zrobi wszystko za ciebie.



Dzięki opcji Ulubione nie będziesz musiał pamiętać adresów stron www

Oszczędzanie



Jeśli nie zależy ci na urodzie ściąganej strony, wyłącz opcje Odtwarzaj dźwięki, Odtwarzaj wideo i Odtwarzaj animacje. Poza tekstem nic nie zobaczysz, ale strona za to wczyta się dużo szybciej!

● Niewiele osób posiada tzw. „sztywne łącze z Internetem", za które zazwyczaj płaci się z góry. Większość internautów korzysta z modemów i łączy Telekomunikacji Polskiej. Wówczas sen z oczu spędza rachunek telefoniczny, który co miesiąc przynosi listonosz. Wniosek jest prosty, trzeba tak używać komputera, aby skrócić czas korzystania z Internetu. Pomocne mogą się tu okazać pewne sztuczki.

● Możesz używać kilku okien na raz, a w każdym z nich ładować inną stronę. Dzięki temu nie tracisz czasu – jedną stronę czytasz, podczas gdy inne ładują się. Nowe okno otworzysz następująco: z głównego menu wybierz opcję „plik", a następnie „nowe okno". Możesz to też zrobić używając kombinacji klawiszy CTRL + N.

● Obrazki ładują się o wiele dłużej niż zwykły tekst. Jeżeli nie zależy ci na podziwianiu strony, a jedynie na szybkim ściągnięciu z niej tekstu, możesz wyłączyć ściąganie animacji, dźwięków i obrazków. Dokonasz tego w zakładce Narzędzia / Opcje/ Zaawansowane" Internet Explorera.

● Nie zawsze musisz być połączony, aby przeglądać strony. Możesz skorzystać ze specjalnych programów, które ściągają całą stronę na dysk twardy, by później przejrzeć daną witrynę w trybie offline. Jest to wygodne, niestety takie programy działają w sposób głupi, ściągając także i podstrony, które cię zupełnie nie zainteresują. Zastanów się więc, czy taka operacja ci się opłaci .

Odtwarzanie dźwięków i filmów

● Aby twoja przeglądarka mogła odtwarzać melodie i animacje, musisz zainstalować sobie tzw. plug-ins. Programy te można ściągnąć z Internetu. Ich instalacja jest prosta – program na ogół wykonuje wszystkie czynności automatycznie i na końcu prosi o zrestartowanie systemu. Co ważne, wiele stron nie działa prawidłowo na przeglądarkach bez zainstalowanych plug-inów.

● Muzyka w Internecie najczęściej zapisywana jest w formatach Real-Audio i MP3. Obydwa obsługuje program „Real Player" dostępny na stronie producenta: www.real.com.

● Wiele animacji zapisywanych jest w formacie Flash. Program obsługujący go znajdziesz np. na stronie www.macromedia.com /flash. Przydatny może się również okazać plug-in do wyświetlania filmów dostępny na stronie www.apple.com/quicktime.



Wędrujący po ekranie Simpson? Może nawet zatańczyć i zaśpiewać. Dla niego to żaden problem. Tylko czy TY masz odpowiednie programy?

INFO

Słowniczek

Przeglądarka – program służący do przeglądania zawartości stron internetowych.

Podstrona – większość internetowych serwisów składa się ze strony głównej, spełniającej rolę okładki, a zarazem spisu treści, i podstron, na których znajdują się informacje na określony temat. Taki podział serwisu ułatwia surfowanie po nim.

Link – połączenie między stronami lub podstronami w postaci np. podkreślonego napisu. Wystarczy kliknąć, by trafić w zupełnie inne miejsce.

Banner – link graficzny. Nie jest to zwykły napis, a prostokątna animacja zachęcająca do odwiedzenia innej strony. Bannery to internetowe reklamy, właśnie dzięki nim żyje i zarabia większość portali.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Ciasteczka i pomocna dłoń

Najpopularniejsze przeglądarki – Internet Explorer oraz Netscape Communicator – posiadają wiele dodatkowych funkcji. Dzięki temu możesz je wykorzystać nie tylko do przeglądania stron internetowych

Obydwa programy obsługują wiele ciekawych i przydatnych opcji. Wybór odpowiedniej przeglądarki nie jest łatwą sprawą, tym bardziej iż obie oferują podobne standardy. Warto wiedzieć, że oprócz wyżej wymienionych dwóch programów istnieje jeszcze kilka innych równie dobrych pozycji, takich jak Opera firmy Opera Software lub Cipher Net grupy SantaRulz. Coraz większa popularność Internetu powoduje nieustanny rozwój języka html (w nim pisane są strony WWW) oraz przeróżnych jego rozszerzeń i dodatków (flash, java script), których obecność urozmaica i wzbogaca wygląd serwisów internetowych. Decydując się na wybór konkretnej przeglądarki, powinieneś zwrócić uwagę na to, czy obsługuje ona najnowszy standard HTML oraz java script.

Wybierając program bardziej znany i popularny, masz większą pewność, iż nie spotka cię sytuacja, kiedy żądana strona WWW nie wyświetli się poprawnie.

Czy warto jeść ciasteczka

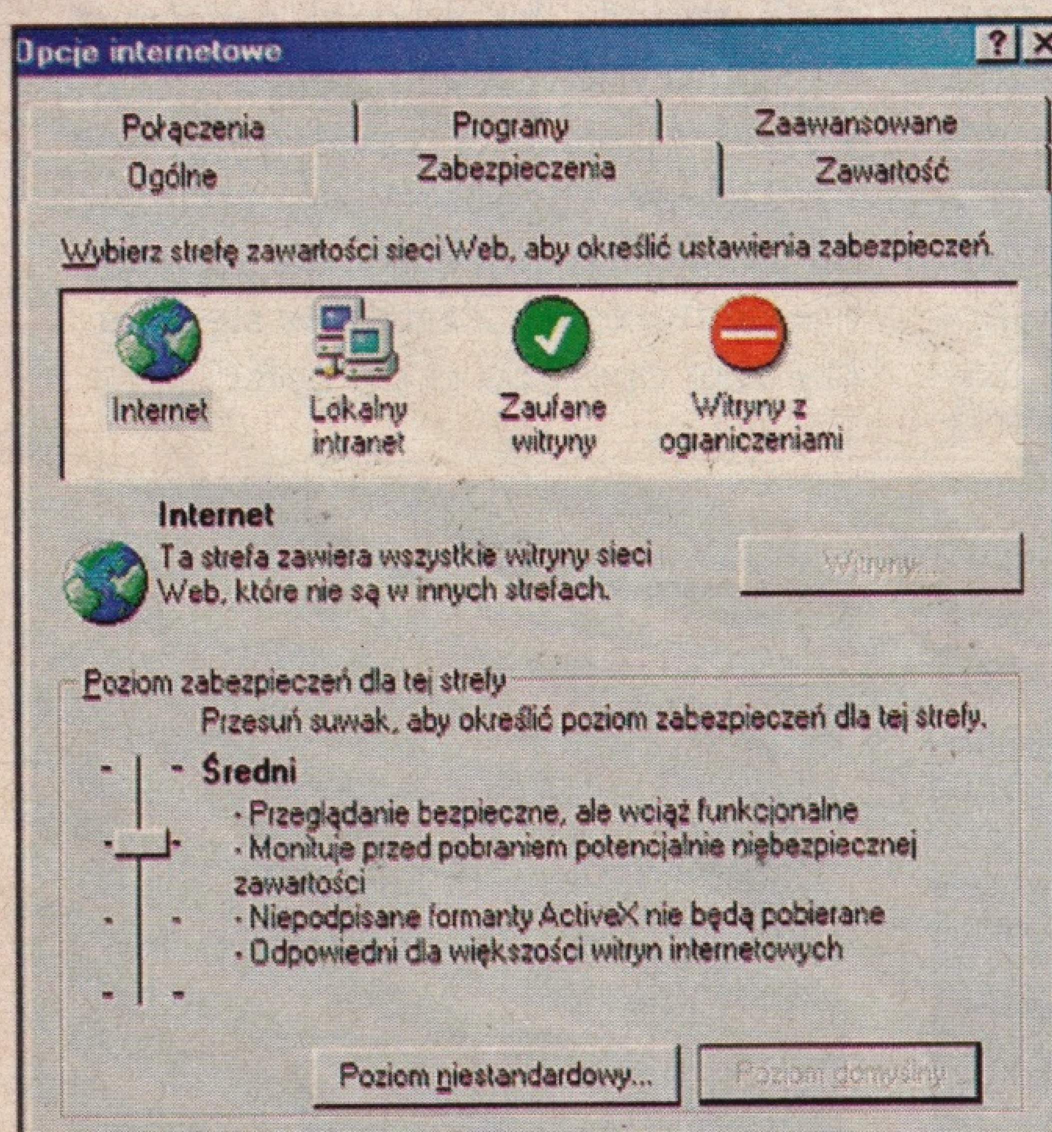
● W sprawie tzw. ciasteczek (ang. cookies) powstało wiele całkowicie błędnych opinii. Z pewnością słyszałeś opowieści o tym, iż przez cookies niepowołane osoby mogą odczytać informacje zawarte na twoim twardym dysku. Otóż nie jest to całkiem prawdą. Pliki cookies tworzone są na dysku użytkownika. Jednakże zawierają one jedynie informacje, które sam wpisałeś, korzystając z serwisu internetowego wykorzystującego „ciasteczka".

● W plikach tych przechowywane są dane o dokonanych przez ciebie wyborach oraz wpisywanych informacjach. Wykorzystywane są one do dostosowania wyglądu serwisu przy następnych odwiedzinach. Warto wiedzieć, że plik cookies utworzony przez jedną witrynę, nie może być odczytany przez inną.

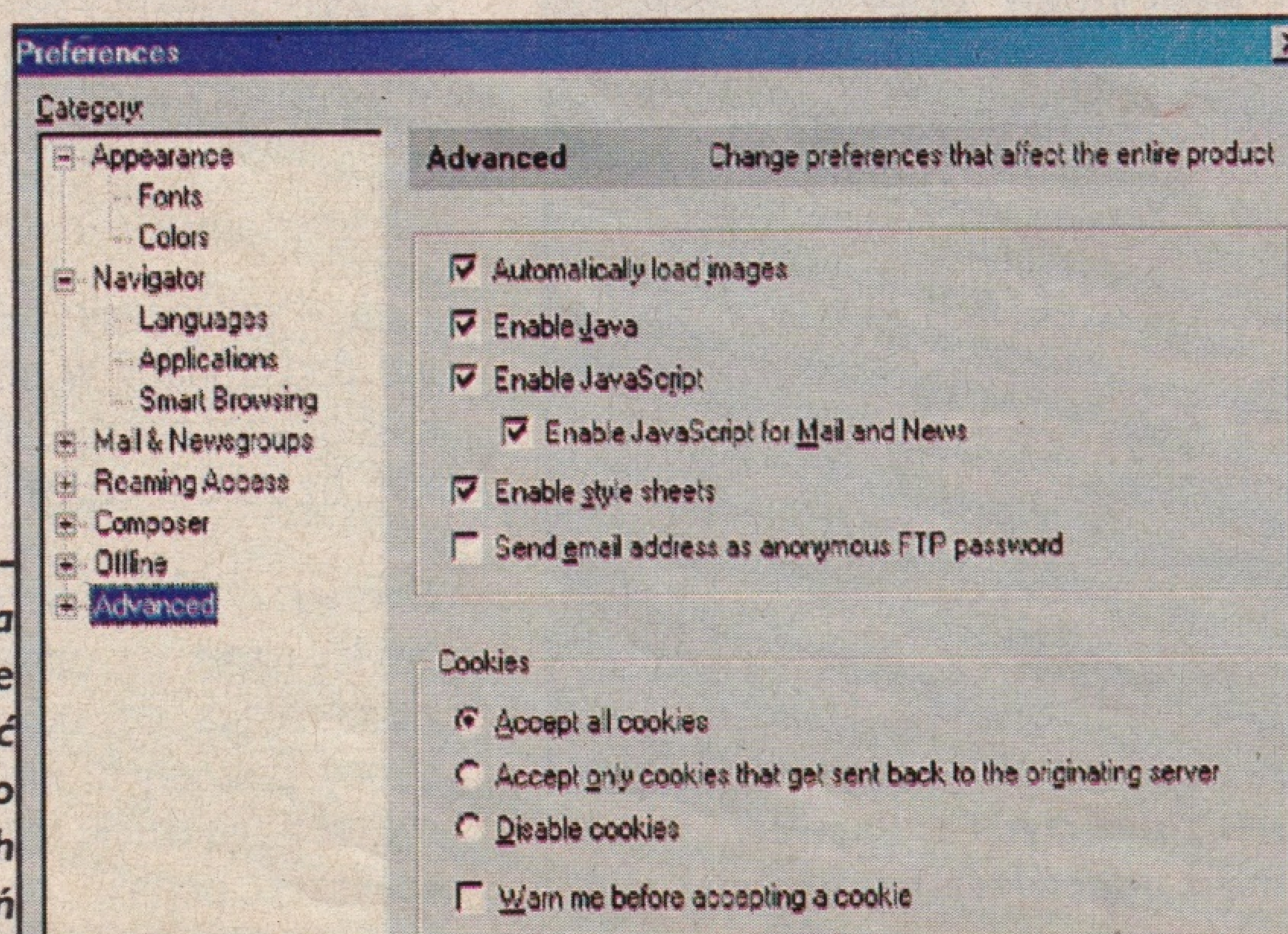
● Jeśli jednak czujesz się zagrożony faktem, że ktoś bez twojej wiedzy może odczytywać i zapisywać dane z twojego twardego dysku, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wyłączył opcje akceptowania cookies.

● Jeżeli używasz MS Internet Explorer, powinieneś przejść do „Narzędzia/Opcje internetowe" i wybrać zakładkę „Zabezpieczenia". Zablokowanie używania plików cookies możesz uzyskać na dwa sposoby. Jednym z nich jest zwiększenie zabezpieczeń internetowych do poziomu „Wysoki", możesz również wybrać ustawienia niestandardowe i dostosować je do własnych potrzeb.

● Aby zablokować cookies w Netscape Navigator, powinieneś przejść do okna ustawień (menu „Edit/Preferences"), następnie wybrać sekcję „Advanced", po czym zaznaczyć opcje „Disable cookies".



Ustawienie poziomu zabezpieczeń decyduje m.in. o tym, czy będziesz akceptował ciasteczka



Także Netscape umożliwia dopasowanie ustawień ciasteczek do własnych oczekiwań

Przeglądarka do FTP ?!

● Nie wszyscy zdają sobie sprawę, iż większość przeglądarek internetowych można używać jako klientów FTP. Tymczasem zarówno MS Internet Explorer jak i Netscape Navigator obsługują protokół FTP.

● Adresy serwerów internetowych podaje się w postaci URL, którego kompletna składnia przedstawia się w następujący sposób: „usługa://identyfikator: hasło@serwer.pl:port". W przypadku stron WWW posiadanie identyfikatora oraz hasła użytkownika jest zbędne, podobnie przy korzystaniu z anonimowego FTP, np. ftp://tucows.icm.edu.pl. – wtedy przeglądarka standardowo jako identyfikator podaje: „anonymous", a jako hasło – e-mail użytkownika.

● Jednak nie wszystkie serwery FTP umożliwiają anonimowy dostęp do swoich zasobów. W takim przypadku wymagane jest posiadanie konta na serwerze, z którego zawartości chcesz skorzystać. Gdy posiadasz już identyfikator i hasło powinieneś wpisać: ftp://identyfikator:hasło@nazwaserwera.pl. Po strukturze katalogów na serwerze FTP poruszasz się podobnie jak na lokalnym dysku, co bardzo ułatwia pracę. Pliki przegrywasz po prostu przeciągając je na swój komputer, np. na pulpit.

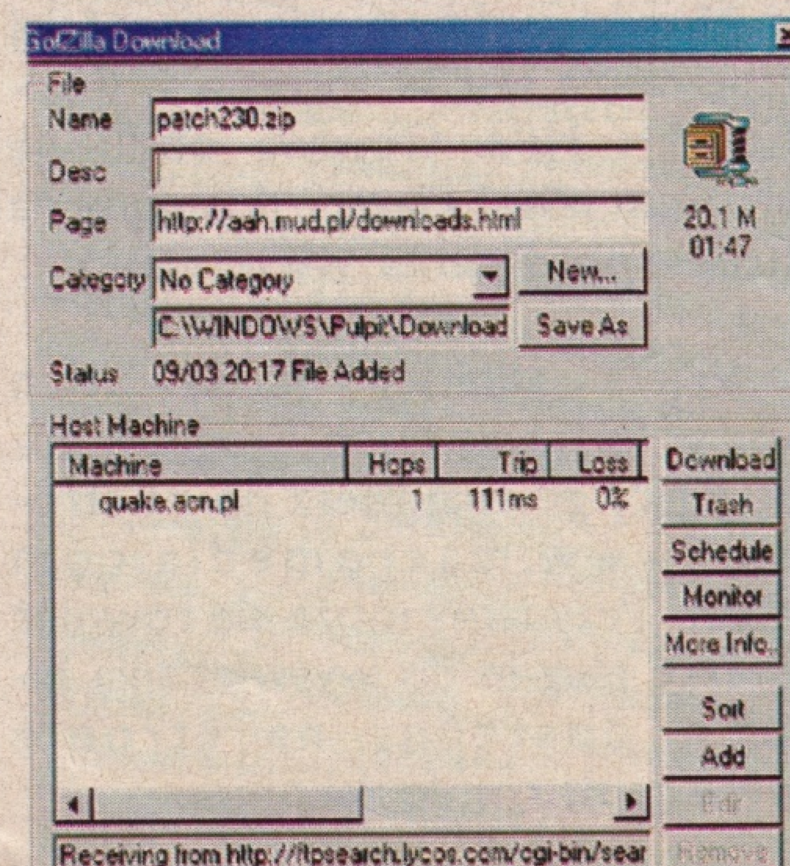
Katalog główny FTP w sunsite.icm.edu.pl

11/27/1997	12:00	Katalog	dev
11/03/1998	12:00	16	incoming
09/03/2000	07:46	Katalog	logs
09/03/2000	04:18	87,924,736	ls-lR
09/03/2000	04:21	11,185,984	ls-lR.gz
11/27/1997	12:00	Katalog	meteo
08/13/1998	12:00	Katalog	mirrors
09/04/1999	12:00	15	private
07/08/2000	06:29	Katalog	pub
08/31/2000	10:16	Katalog	site
11/27/1997	12:00	Katalog	sunsite
01/12/2000	12:00	Katalog	usr
08/03/2000	09:16	Katalog	vol
08/15/1998	12:00	Katalog	www

Przeglądarki są jednocześnie klientami FTP

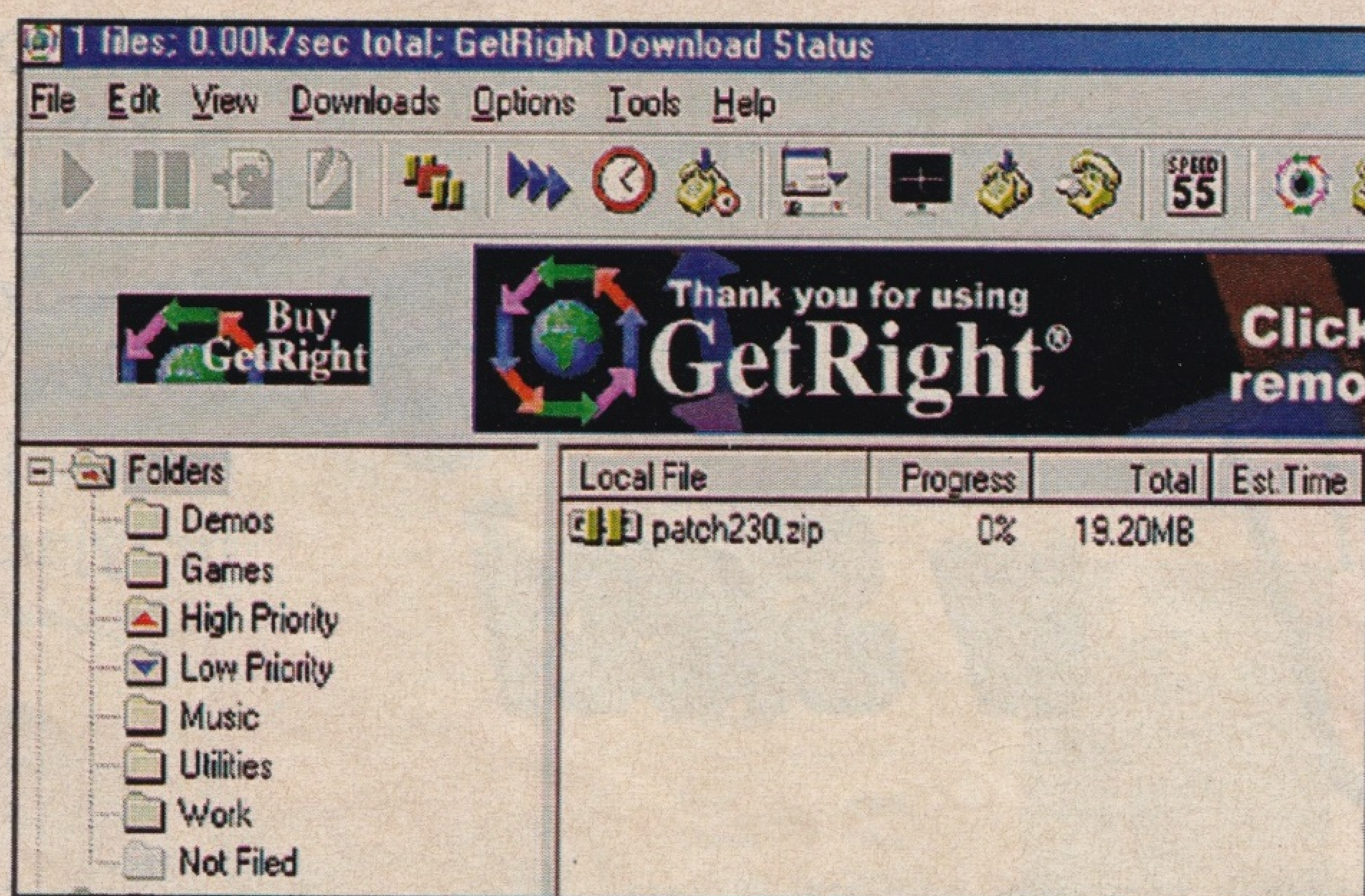
Pomocna dłoń podczas ściągania

● Przeglądarki internetowe, mimo wielu zawansowanych opcji, nie posiadają jednej ważnej funkcji – nie potrafią kontynuować przerwanego pobierania pliku. Przy obecnym stanie polskiego Inetenetu, jak również wysokich opłatach dostępowych, opcja ta wydaje się wręcz niezbędna, szczególnie dla użytkowników łączących się poprzez modem telefoniczny. Dlatego właśnie powstały takie programy jak GetRight lub GoZilla, które po zainstalowaniu przechwytują żądania pobierania pliku i same obsługują jego ściąganie.

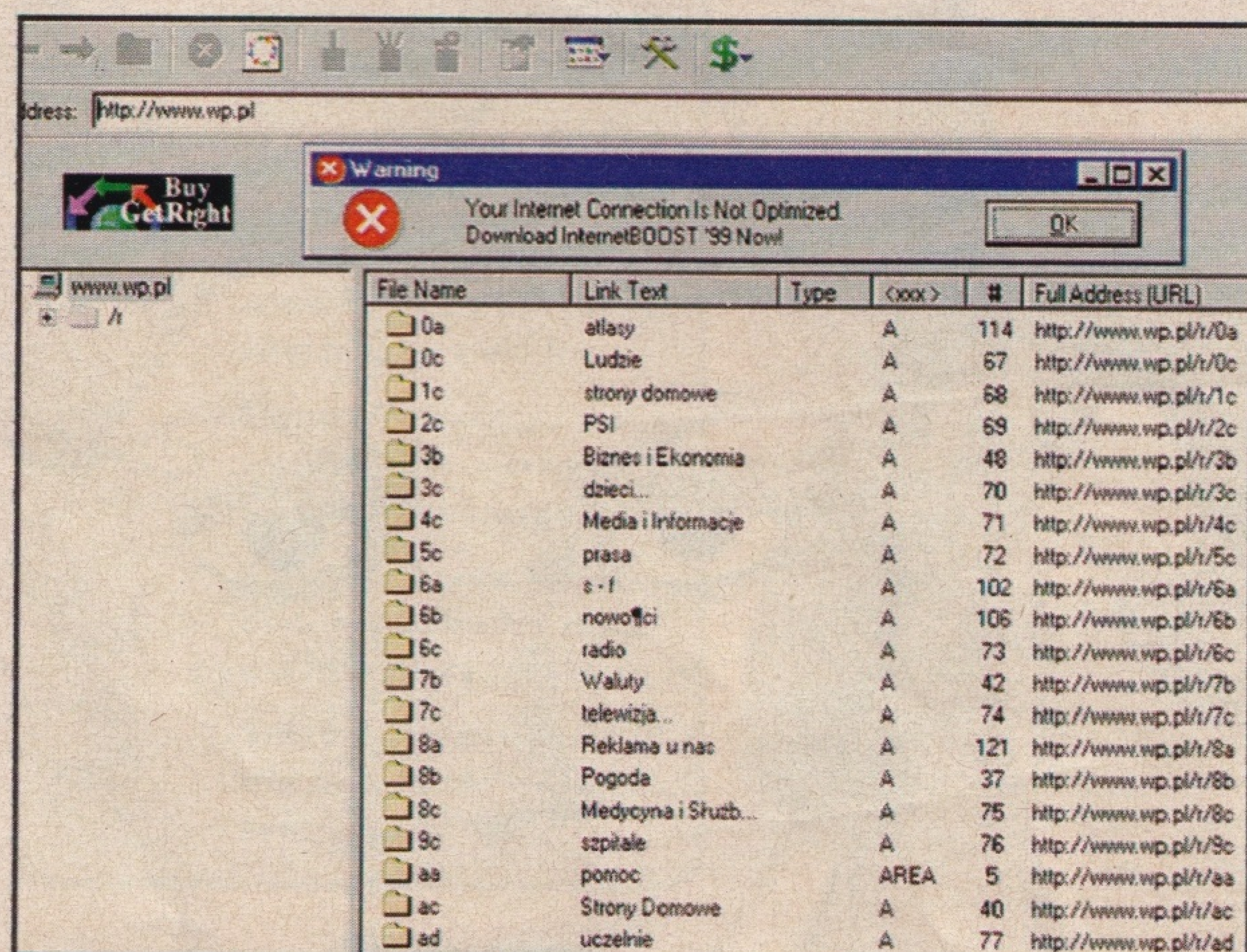


Każdy z tych programów działa w tle, umieszczając jedynie małą ikonę z prawej strony paska zadań. W każdej chwili możesz wywołać główne okno asystenta, aby przerwać lub wznowić wcześniej rozpoczęty transfer. GetRight oferuje znacznie więcej niż tylko bierne pobieranie pliku, posiada wbudowaną przeglądarkę do plików umieszczonych zarówno na serwerach ftp jak i www, co bardzo ułatwia prace szczególnie przy pobieraniu większej ich liczby. Programy tego typu posiadają również opcję harmonogramu zadań pozwalającą na ustawienie, o której godzinie i kiedy program ma nawiązać połączenie z Internetem i kontynuować pobieranie pliku. Takie rozwiązanie wydaje się bardzo trafione szczególnie dla posiadaczy modemów, umożliwia ono bowiem pozostawienie komputera bez opieki, np. na noc, kiedy jednostka taryfikacyjna za połączenia jest niższa, a transfery wyższe.

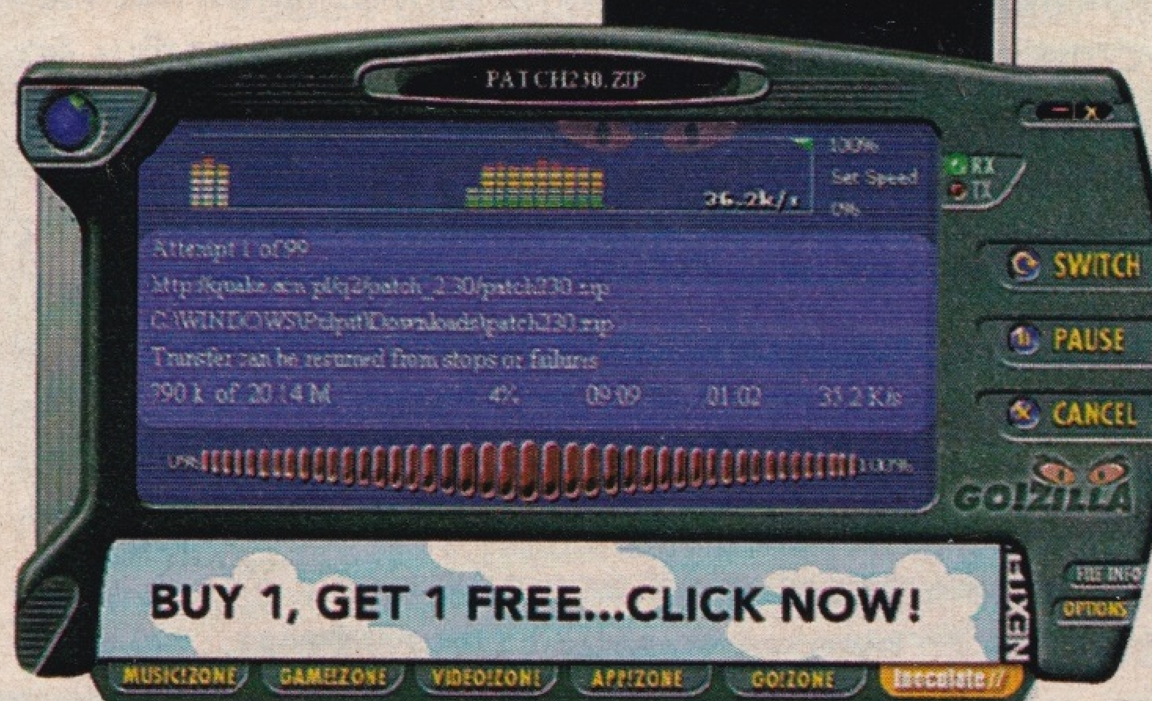
GetRight umożliwia także podzielenie pliku na kilka kawałków i ściąganie ich równocześnie – co prawda w przypadku modemu przeważnie niewiele to da, ale przy innym rodzaju połączenia może już mieć znaczny wpływ na szybkość transferu.



Dzięki programom takim jak GetRight lub GoZilla możesz zaoszczędzić sporo nerwów i grosza



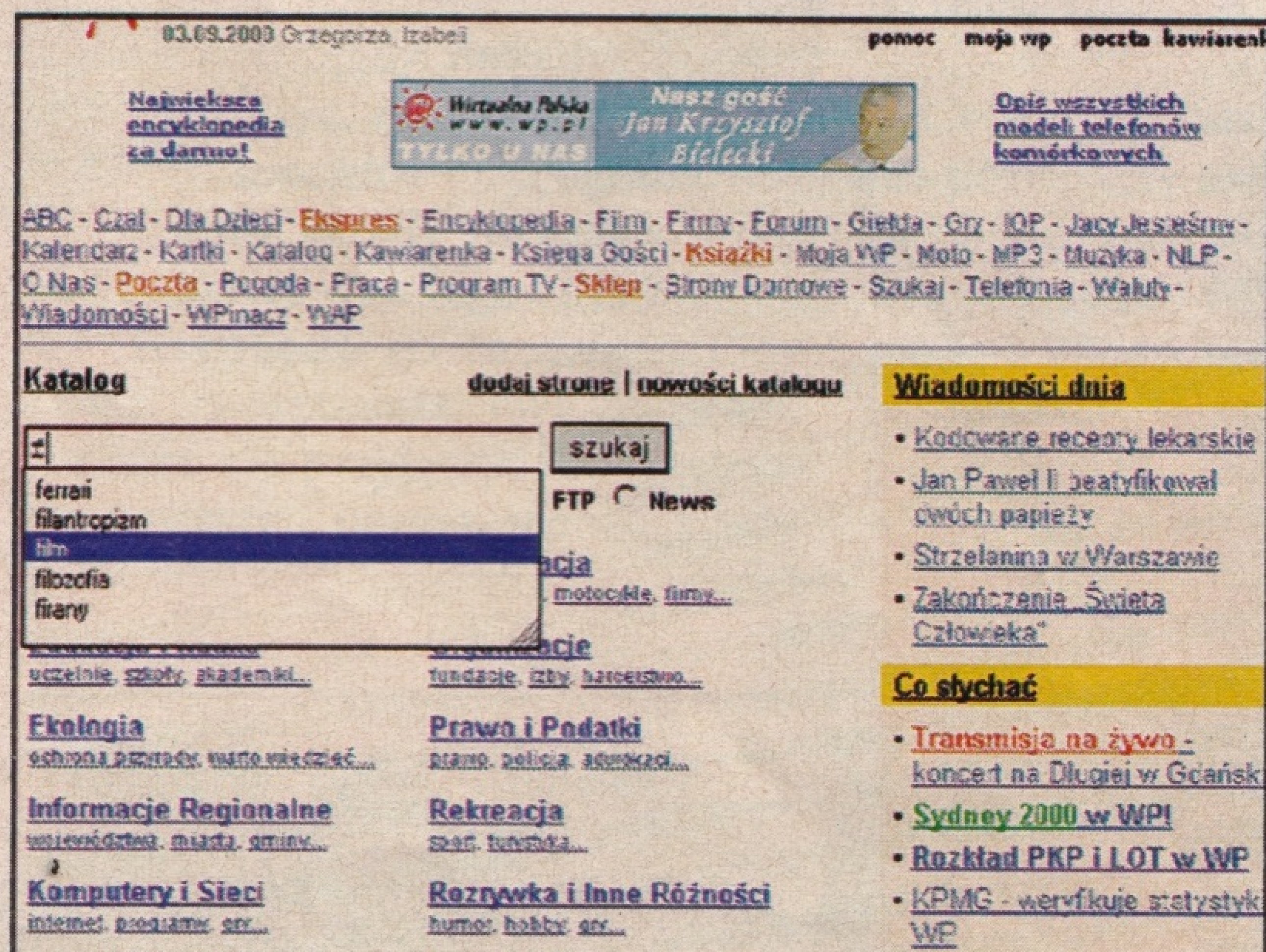
GetRight umożliwia także przeglądanie zawartości serwerów WWW



Reklamowe bannery to już standard w programach shareware

MS Internet Explorer lepszy od NS Navigator?

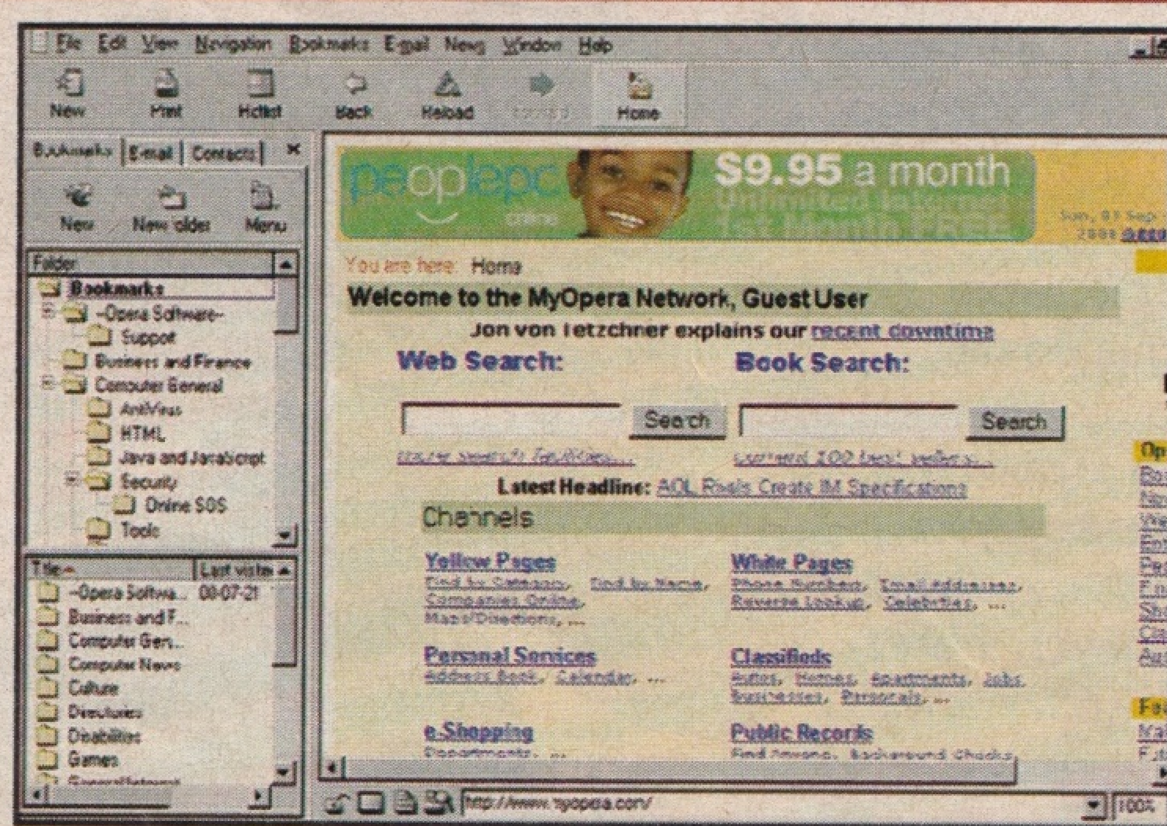
Microsoft Internet Explorer posiada bardzo przydatną opcję Autouzupełniania. Czym jest owo autouzupełnianie (ang. autofill)? Otóż Explorer zapamiętuje wszystkie informacje, jakie podałeś przy wypełnianiu różnych formularzy oraz przy wpisywaniu adresów stron. Gdy kolejnym razem będziesz wypełniał tę samą ankietę, korzystał z wyszukiwarki lub po prostu wpisywał adres swojej ulubionej strony, program sam dopełni pisany tekst lub zaproponuje wybór podobnych, czerpiąc z bazy danych stworzonej z twoich poprzednich wyborów. Jeśli opcja ta nie przypadnie ci do gustu, zawsze możesz ją wyłączyć lub zmniejszyć zakres jej działania np. do uzupełniania jedynie wpisywanych adresów internetowych. W tym celu wybierz „Narzędzia/Opcje internetowe", zakładka „Zawartość", opcja „Autouzupełnianie".



Internet Explorer posiada również zaimplementowaną obsługę zabezpieczeń przed wyświetlaniem stron związanych z sexem, nagością, wulgaryzmami, a także brutalnością. Każdej pozycji możesz przypisać odpowiedni stopień zabezpieczenia od zerowego do całkowitego. Aby przejść do opcji kontroli zabezpieczeń wejdź do menu „Narzędzia / Opcje internetowe", zakładka „Zawartość", a następnie zaznacz „Włącz" w dziale „Klasyfikator treści".

Konkurencja nie śpi

Mimo ugruntowanej pozycji dwóch powyższych programów, na rynku pojawiają się coraz to nowe, np. wspomniana już Opera. Jest ona programem wysoce profesjonalnym, oferującym wszystkie wymagane opcje, miedzy innymi: zakładki (ang. bookmarks), obsługę protokołu FTP oraz cookies. Szata graficzna przeglądarki prezentuje się bardzo dobrze, ikony są duże i zrozumiałe, dodatkowo na dolnym pasku okna pokazywany jest opis każdej z nich. Obsługa programu nie powinna sprawić kłopotu nawet początkującemu Internaucie.



INFO

Skąd pobierać pliki:

- Opera – *www.opera.com*
- Cipher Net – *www.santarulz.cjb.net*
- Internet Explorer – *www.microsoft.com*
- Netscape Navigator – *www.netscape.com*
- GetRight – *www.getright.com*
- GoZilla – *www.gozilla.com*

Wszystkie opisywane programy znajdują się również w archiwum **Tucows**: *tucows.icm.edu.pl*

Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński

Chaty rozmowy w Sieci

Internet to nie tylko miejsce, w którym szuka się rozrywki i wiadomości. Tutaj spotykają się ludzie z całej Polski, Europy, świata. Wczoraj jeszcze nieznajomi, jutro już przyjaciele

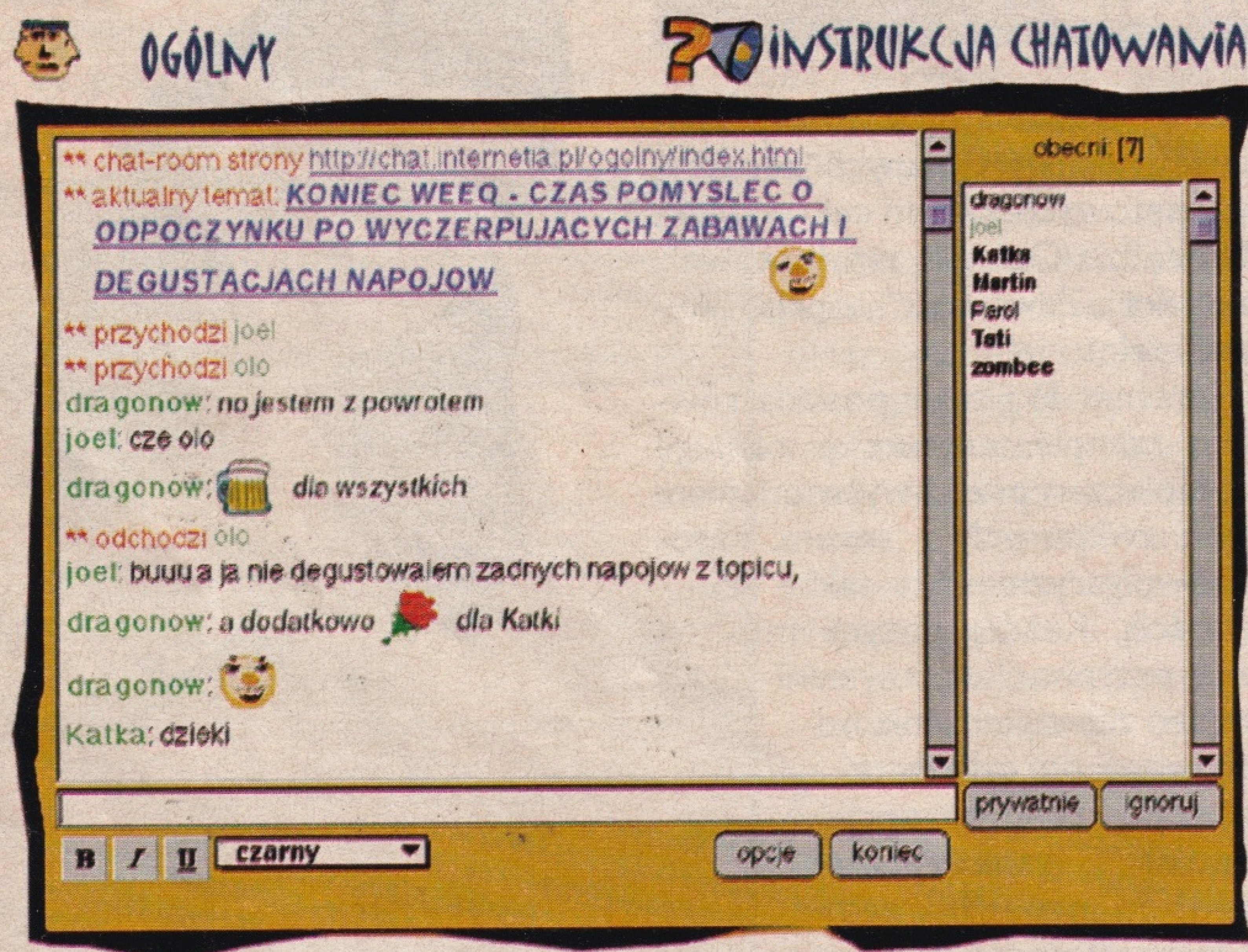
CHAT (czyt. czat) to po angielsku swobodna, niezobowiązująca rozmowa. Z reguły odbywa się ona na specjalnie zaprojektowanych stronach www, służących tylko i wyłącznie do CHAT-ów. Jedne z pierwszych stworzyła znana amerykańska firma America OnLine.
Każdy CHAT podzielony jest na kilkanaście kanałów bądź pokoi tematycznych. Przed wejściem do nich musisz się zarejestrować – wybrać sobie ksywkę, czasem też podać e-mail bądź hasło. Potem możesz już zacząć rozmawiać. Oczywiście trzeba do tego użyć klawiatury, gdyż to dzięki niej „mówi się" w Internecie.

Niektóre pokoje nie mają tematu, są ogólne. Można w nich rozmawiać o wszystkich i o wszystkim. Jeśli jednak jesteś fanem gry UNREAL wejdź na poświęcony jej kanał , gdyż tam właśnie spotkasz ludzi o podobnym guście.

Podczas rozmowy pamiętaj o zasadach netykiety. Nikt nie może zabronić ci mówić, o czym zechcesz, ale jeśli wejdziesz na kanał UNREAL i stwierdzisz, że QUAKE jest sto razy lepszy, na pewno nie zostaniesz potraktowany życzliwie.

Pogawędki dzielą się na dwa rodzaje: zwykłe CHAT-y oraz IRC (Internet Relay Chat). W pierwszym przypadku po prostu wchodzisz na odpowiednią stronę, logujesz się i zaczynasz rozmawiać. W przypadku IRC-a musisz mieć odpowiednie oprogramowanie.

Spośród zwykłych CHAT-ów wyróżnia się jeszcze CHAT tekstowy i graficzny. W pierwszym z nich widzisz na ekranie wypowiedzi uczestników, ich przydomki i nic więcej. W graficznym obserwujesz cały świat, po którym można się poruszać.



Chat Internetii pozwala ubarwiać rozmowę kolorowymi ikonkami

Chat Tekstowy

● Jest to najprostszy i jednocześnie najpopularniejszy sposób rozmawiania w Sieci. Na początku wchodzisz na odpowiednią stronę, wybierasz sobie przydomek (Nickname) oraz pokój, w którym chcesz przebywać. Potem zaczynasz pogawędkę. Na ekranie widzisz listę uczestników CHAT-u, a także ich wypowiedzi i komunikaty. Gdy chcesz coś powiedzieć, po prostu piszesz to przy użyciu klawiatury. Po chwili tekst ukazuje się na ekranach pozostałych uczestników. Ty z kolei widzisz u siebie ich wypowiedzi. Co jakiś czas pojawiają się komunikaty informujące, że ktoś właśnie wyszedł albo wszedł do pokoju. Jeśli chcesz powiedzieć coś jednej i tylko jednej osobie, możesz zacząć „szeptać" (np. klikasz na imię osoby i wybierasz opcję %oprywatne"). Wówczas twoje słowa docierają wyłącznie do niej.

● Chat-y tekstowe są propozycją dla tych osób, które korzystają z modemów i nie chcą wczytywać ogromych, przepełnionych obrazkami stron (i plików) chatu graficznego.

INFO
Emotikonki i smileye!

Emotinki, zwane też buźkami, uśmieszkami lub z angielska smileyami, są popularną formą wyrażania swych uczuć w Internecie. Jeśli chcesz dokładnie zrozumieć, o czym mówią uczestnicy chatów, musisz się ich nauczyć.

:-)	Słodki uśmiech, którym oznacza się żart bądź wesołą sytuację.
;-)	Mrugnięcie okiem. Poprzedzających go tekstów nie traktuj poważnie.
:->	Uśmiech szatański – kto wie, co się za nim kryje. Mniej niż uśmiech słodki.
>:->	Uśmiech cyniczny. Człowiek, który się tak uśmiecha, przeżył niejedno.
>;->	Uśmiech cyniczny i nieco złośliwy. Nie należy się jednak zań obrażać.
:'-(	Czarna rozpacz. Najwidoczniej sprawiłeś swojemu rozmówcy przykrość.
:-(	Smutek. Ta wiadomość nie należy do najweselszych.





Duże portale organizują spotkania ze znanymi muzykami, sportowcami i aktorami filmowymi. Ty także możesz zadać im pytanie

CHAT-owi przyjaciele

● Na samym początku będziesz czuł się obco. Na ekranie ujrzysz dziesiątki osób rozmawiających ze sobą tak, jakby znały się od lat. Postaraj się zaobserwować, kto jest kim – kogo wszyscy lubią i cieszą się na jego widok, kogo nie tolerują i kto jest całkowicie nowy tak jak i ty. Dowiedz się, kto ma podobne zainteresowania i z czego śmieją się dyskutujący. Gdy będziesz już wiedział wszystko i czuł się na kanale jak u siebie w domu, przedstaw się i włącz do rozmowy. CHAT-owe towarzystwo jest otwarte na nowych ludzi. Jeśli nie będziesz robił głupich uwag, lub zachowywał się niestosownie, z pewnością znajdziesz nowych, interesujących przyjaciół. Pamiętaj jednak, by szanować swoich rozmówców i nie zmuszać ich do rozmowy, jeśli nie mają na to ochoty. Musisz zdobyć sobie ich sympatię – a to nieraz bywa trudne.

● Ludzie znający się z CHAT-ów bardzo często organizują spotkania i imprezy zapoznawcze, które później relacjonowane są na stronach domowych poszczególnych kanałów. Postaraj się odwiedzać te przyjęcia – dzięki nim poznasz ludzi takimi, jakimi są na co dzień. To bardzo ważne, w końcu nie wybiera się przyjaciół na podstawie tego, co piszą w czasie rozmowy, ale za to, kim są w rzeczywistości. Zobaczysz, że ze znajomymi rozmawia się zupełnie inaczej niż z osobami, które znasz tylko z ekranu monitora. Postaraj się jednak nie wpaść w skrajność. Przyjaciele prawdziwi, znajomi z podwórka czy ze szkoły są nie mniej ważni od internetowych. Pamiętaj też, że w Polsce mieszkają ludzie, którzy poznali się właśnie w ten sposób, polubili, pokochali, a nawet ożenili! Być może spotka to i ciebie!

Chat Graficzny

● Rzadziej spotykany, bo trudniejszy do zrobienia. Tworzy na ekranie wirtualny świat. Może to być miasto, wyspa czy cokolwiek innego. Ty poruszasz się po tym świecie postacią zwaną na ogół Avatarem. Wypowiedzi innych osób ukazują się np. w dymkach albo w osobnych oknach.

● Żeby móc się przyłączyć, zwykle musisz mieć specjalne oprogramowanie. Każdy wirtualny świat używa własnego i pozwala na ściągnięcie go za darmo. Gdy już zainstalujesz taki program, możesz się przyłączyć do zabawy. Na początku musisz jednak stworzyć własną postać Avatara. Bardzo często możesz wybierać spośród gotowych figur albo poskładać swoją postać z dostępnych w Sieci części.

● Nierzadko w wirtualnych światach można stworzyć własne miejsce, np. dom. Tam zaprasza się ludzi, jeśli chce się z nimi porozmawiać na osobności.

● CHAT-y graficzne są propozycją dla posiadaczy szybkiego łącza z Internetem. Ich pliki instalacyjne są z reguły duże i ściągnięcie ich przez modem sporo kosztuje. Z tego powodu te CHAT-y nie są w Polsce popularne, a wiele osób nie wie nawet, że istnieją.



Jeden z lepszych, nieobciążających łącza CHAT-ów graficznych znajduje się na angielskim serwisie Dobedo (www.dobedo.co.uk)

INFO
Ulubione miejsca polskich chaterów

CHATY PORTALOWE
http://chat.onet.pl
http://czateria.interia.pl
http://kawiarenka.wp.pl
http://chat.arena.pl
http://chat.o2.pl
http://chat.poland.com
http://www.xcom.pl/chat/
http://chat.yoyo.pl
http://chat.internetia.pl
Znajdziesz tu wiele tematycznych pokoi, a w każdym z nich interesujących ludzi. Będziesz mógł porozmawiać o filmie, grach komputerowych, sporcie, polityce bądź muzyce. Nie zabrakło też bardzo popularnych CHAT-ów ogólnych.

CHATY – SPOTKANIA Z GWIAZDAMI
http://chat.wp.pl
http://chat.onet.pl
http://czateria.interia.pl
Niektóre portale organizują spotkania z gwiazdami filmu i muzyki, ze znanymi politykami i sportowcami. Spotkasz ich na CHAT-ach wymienionych powyżej.

STRONY Z EMOTIKONKAMI
http://leksykon.koti.com.pl/terminy/e.htm
http://www.oaza.org.pl/agape/rady/
Dzięki tym stronom opanujesz internetową gwarę, która nie jest taka trudna, na jaką wygląda.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Na żywo w Internecie

Programy nadawane „na żywo" zawsze cieszyły się olbrzymim powodzeniem. Dużo lepiej ogląda się bezpośrednią transmisję niż powtórkę sprzed dwóch dni. Telewizja nie może jednak pokazać wszystkiego. Co innego Internet: tu można oglądać do woli

Niespełna rok temu olbrzymie kontrowersje budził holenderski program „Big Brother". Jego bohaterami była grupka zwyczajnych ludzi, których stacja telewizyjna umieściła w domu wypełnionym kamerami. Urządzenia te były niemalże wszędzie, więc nie dawało się przed nimi ukryć. Realizatorzy przygotowywali codziennie godzinny skrót najbardziej emocjonujących wydarzeń dotyczących mieszkańców tego domu, po czym pokazywali go na antenie. Widzowie byli zachwyceni. Licencję na ów program zakupiła również jedna z polskich telewizji, ale jak na razie nie zrealizowała ani jednego odcinka. Jednak na przeciw tym, którzy chcieliby podglądać ludzkie życie, wyszedł Internet i współczesna technika. Dzięki niej na świecie powstaje tysiące amatorskich wersji „Big Brother". Tysiące kamer ulokowanych w prywatnych domach i miejscach pracy, a także w centrach turystycznych i punktach widokowych z aptekarską dokładnością relacjonuje to, co widzi. Co więcej, nic nie stoi na przeszkodzie, byś i ty stanął przed kamerą.

„Big Brother" to nie jedyna propozycja internetowa. Znaleźć tu można o wiele więcej „żywych" programów, np. internetowe stacje radiowe

Dźwięk i obraz

Sposób przesyłania danych, używany podczas oglądania filmów z Internetu, nazywa się Streaming (od ang. Stream czyli strumień). Polega on na tym, że plik z Sieci przesyłany jest do twojego komputera w częściach (tak samo, jak przy ściąganiu), ale program odtwarzający uruchamia go, gdy tylko pierwsze fragmenty dotrą do ciebie. Po prostu film jest ładowany i odtwarzany na bieżąco. Oczywiście jeśli będzie się ściągał powoli, to pojawią się tzw. przestoje. Prędkość, z jaką plik jest ściągany, jest podawana w kilobajtach na sekundę (KB/s). Gdy podczas odtwarzania prędkość ściągania spadnie nagle, jednocześnie pogorszeniu ulegnie jakość obrazu i dźwięku.

Strona radio.sonicnet.com zdobywa coraz większą popularność

O wiele mniej problemów sprawiają stacje radiowe. Wystarczy mieć modem 33.3 kbit/s, aby cieszyć się niezłym dźwiękiem

Gdy modem jest zbyt wolny...

Szybkość łącza z Internetem ma podstawowe znaczenie dla jakości odtwarzanych filmów. Na przykład, używanie modemu 28.8 kbit/s nie zapewni dobrego obrazu. Nawet przy modemie 56 kbit/s trzeba się liczyć z efektem przypominającym animację poklatkową. W miarę dobry obraz i dźwięk można otrzymać w zasadzie dopiero przy łączu mogącym przesyłać 64 kbit/s. Nadal nie gwarantuje ono płynnego odtwarzania obrazów w ich pełnej rozdzielczości, ale pozwala na ich przejrzenie w niewielkim oknie.



Ujęcia prywatne

Dzięki kamerom internetowym zrobisz nie tylko fajne zdjęcia, ale i zostaniesz gwiazdą własnej wersji programu "Big Brother"! Odpowiednio zainstalowana kamera co pewien czas robi zdjęcie i przy pomocy specjalnego programu automatycznie umieszcza je na stronie internetowej użytkownika. Żeby je obejrzeć, wystarczy tę stronę odwiedzić. Do oglądania zdjęć nie potrzeba żadnych dodatkowych programów. Niektóre osoby montują w domu takie kamery i oglądają się na ekrania przez cały czas. Zdjęcia robione są np. co trzy minuty. Ukazują one sceny z życia właściciela. Widok z jednej z najsłynniejszych kamer można zobaczyć na stronie www.jennicam.org

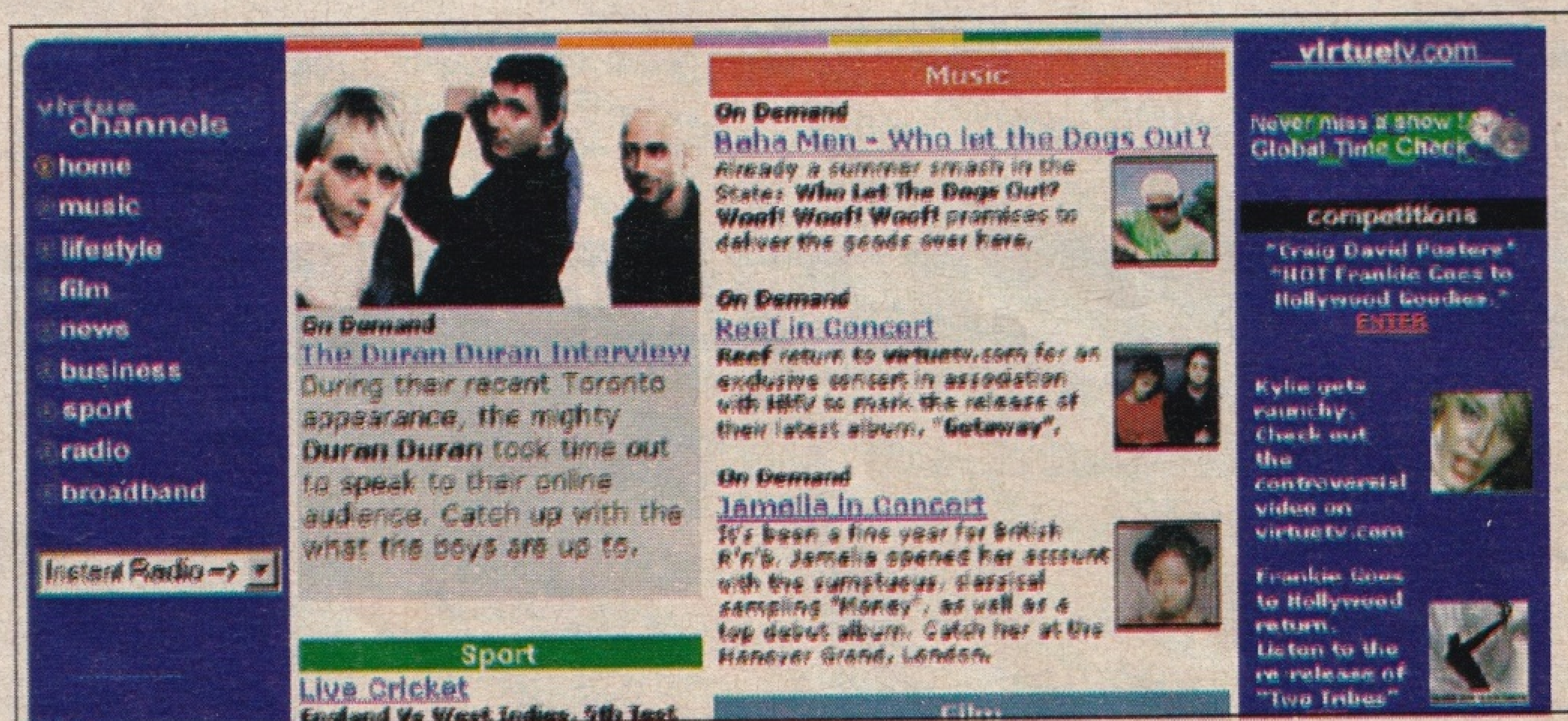


W galerii strony www.jennicam.org znajdziesz kronikę życia Jenni

Oprogramowanie

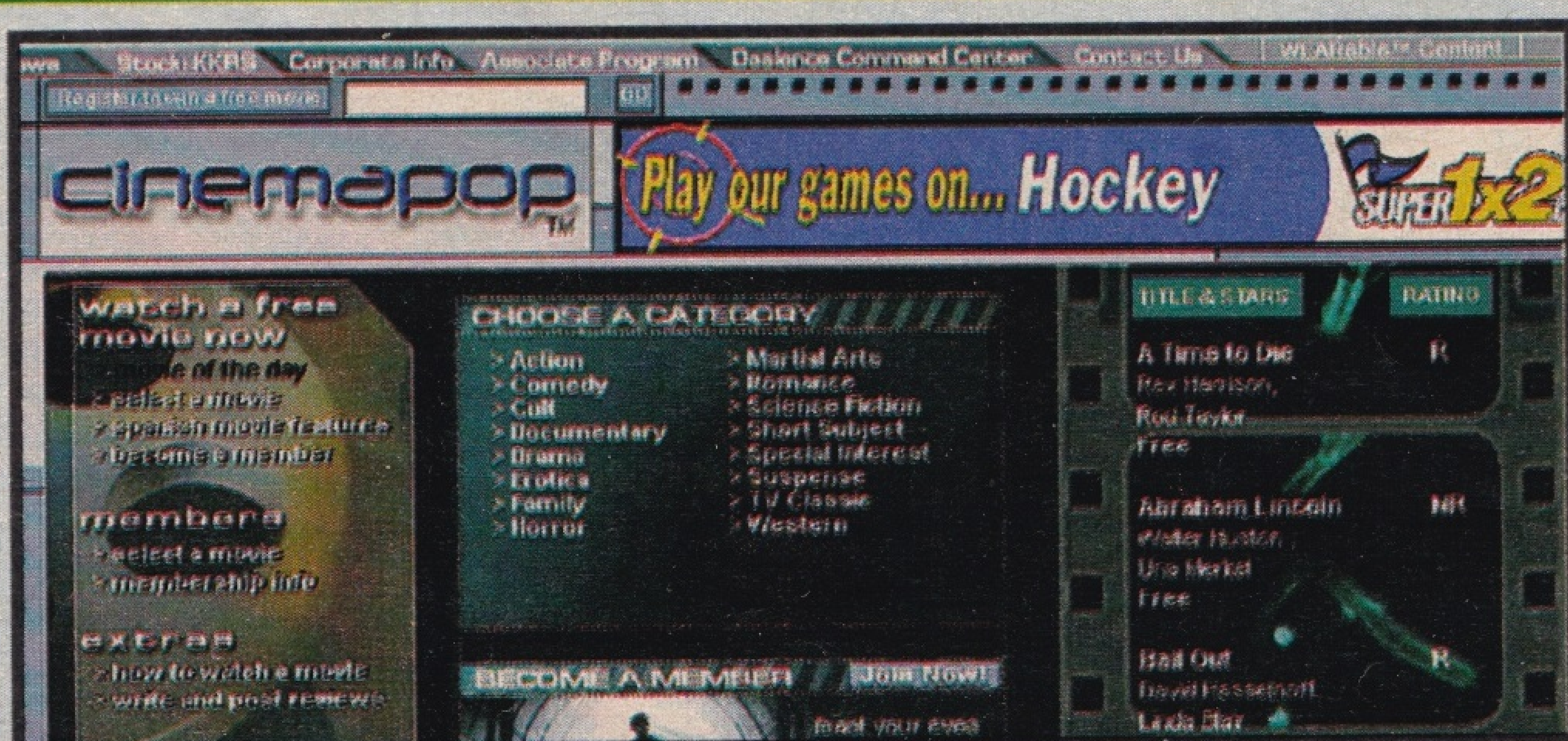
Większość filmów i danych dźwiękowych można bez problemu odtwarzać w jednym z dwóch popularnych programów. Są to Windows Media Player (windowsmedia.com), oraz RealPlayer (www.realplayer.com). Zanim przystąpisz do przeglądania Sieci, zainstaluj sobie najnowszą wersję któregoś z nich. Potem, gdy w Internecie wejdziesz na link do jakiegoś filmu, odtwarzacz uruchomi się automatycznie.

W RealPlayer znajdziesz adresy miejsc zawierających ciekawe filmiki i pliki dźwiękowe. Z kolei Windows Media Player pozwala na połączenie ze stroną Windows Media, na której od linków aż się roi. Obydwa programy posiadają wiele innych możliwości i są bardzo popularne w Sieci.



Na stronach wirtualnej telewizji znajdziesz też wiele artykułów

Ciekawe adresy do sprawdzenia



www.kkrs.net
Dużo filmów w formacie Windows Media. W większości bezpłatne.

radio.sonicnet.com
Kilkanaście stacji radiowych nadających różne gatunki muzyki. Czasami pojawiają się w nich znani artyści.

www.film.com
Można tu znaleźć wiele informacji, a także zwiastuny filmów wyświetlanych w kinach oraz dopiero zapowiadanych.

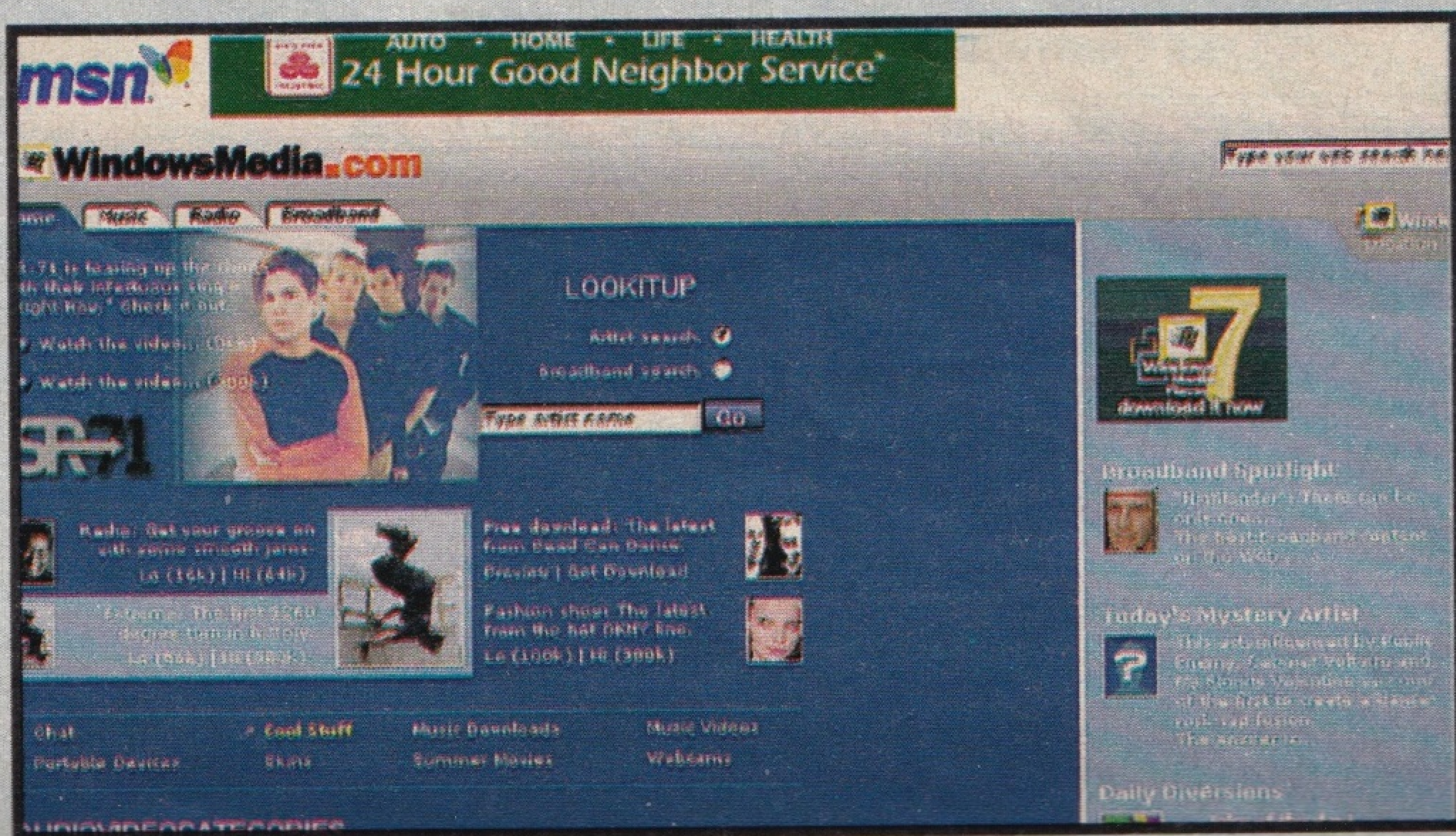
www.virtuetv.com
Londyńska stacja telewizyjna, nadająca w Internecie. Poświęcona głównie muzyce i stylowi życia. Transmisje z koncertów.

www.boombox.net
Wiadomości o koncertach i innych wydarzeniach muzycznych.

www.rmf.fm
Polska stacja radiowa. Nadaje również przez Internet.

www.bigbrother.com
Strona zawiera linki do najsłynniejszych kamer w Sieci.

www.broadcast.com/sports
Wiele linków do stron sportowych z filmami RealPlayer.



http://windowsmedia.com
Linki do plików odtwarzalnych przy pomocy Windows Media Player

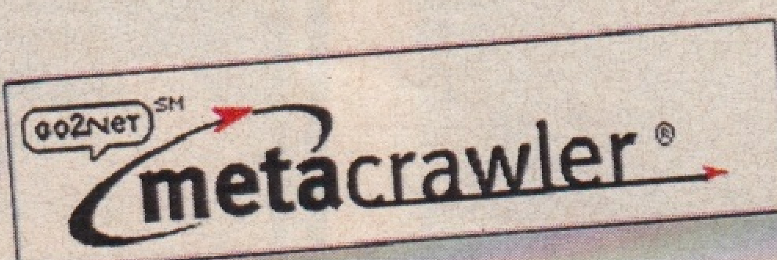
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

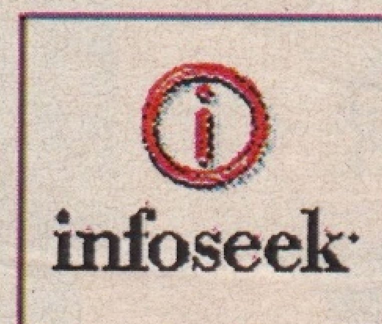
FIREBALL PAPERBALL arena.pl

Wielkie poszukiwania

Surfowanie po Sieci to bardzo przyjemna sprawa. Niestety, wśród tysięcy istniejących stron coraz trudniej znaleźć konkretne informacje. Od czego jednak są wyszukiwarki?







Zdarzają się w życiu takie chwile, kiedy trzeba odłożyć na bok ukochane gry i wziąć się do roboty. Gdy pani w szkole zada jakieś wredne wypracowanie, znajomy poprosi o dokładną biografię Damona Hilla albo najfajniejsza dziewczyna w klasie zapyta o najnowszą piosenkę Madonny (której ty prywatnie nie znosisz) – po prostu nie można odmówić. W takich sytuacjach jedynym ratunkiem jest Internet.

W Sieci istnieją biliardy bajtów informacji rozrzuconych po milionach witryn; dosłownie każdy temat jest dokładnie opisany i przeanalizowany. Znalezienie czegokolwiek w tym natłoku informacji wydaje się być zadaniem ponad siły przeciętnego człowieka. Jednak w rzeczywistości tak nie jest. Informatycy stworzyli przecież odpowiednie katalogi.

TiPSY

- Zadając wyszukiwarce zapytanie, wpisuj po kilka słów charakterystycznych dla danego tematu. W ten sposób zwiększasz szanse znalezienia interesującej strony.
- Korzystaj z zaawansowanych funkcji, jakie oferują niektóre przeszukiwarki. Dzięki nim lepiej sprecyzujesz zapytanie, a wyniki wygenerowane przez komputer będą dokładniejsze.
- Z pewnością spodoba ci się też słówko „and" (odpowiednik polskiego „i"). Wyszukiwarka poda tylko te strony, na których występują oba podane wyrazy.
- Użycie słówka „near" pomiędzy dwoma wyrazami zmusi wyszukiwarkę do wyświetlenia jedynie tych stron, na których te dwa wyrazy znajdują się blisko siebie.

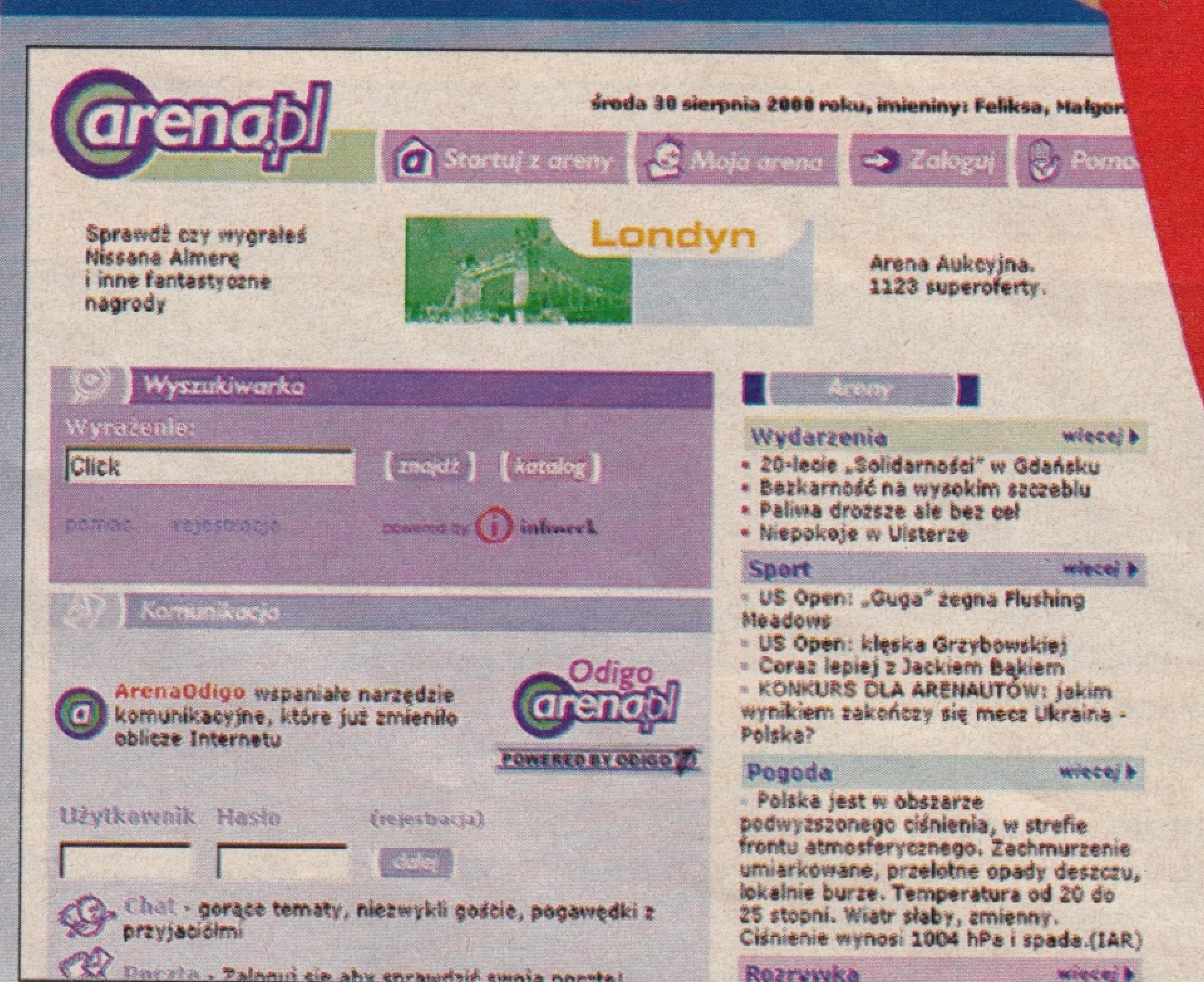
1. Znani i Lubiani



Strony wielkich gwiazd łatwo znaleźć – wystarczy znać ich nazwisko. Obok witryna www.puffdaddy.com

- Większość znanych wokalistek, zespołów, aktorów i pisarzy posiada swoje własne witryny internetowe. Oczywiście nie robią ich sami – zajmuje się tym ich wytwórnia bądź osobisty manager. Na stronach tych znajdziesz bardzo dużo materiałów poświęconych gwieździe i jej twórczości, jednak większość z nich to informacje oficjalne, przepuszczone przez mózgi specjalistów od PR i marketingu. Witryny takie prezentują wyidealizowany obraz gwiazd, często bardzo daleki od rzeczywistości. Czasem też zdarza się, że gwiazdy zaniedbują swoich fanów, oferując im pustą stronę z napisem „Wkrótce". Strony oficjalne mają na ogół bardzo proste adresy – np. www.nazwiskoartysty.com.
- Obok stron oficjalnych istnieją jeszcze tzw. fansites, czyli strony tworzone od początku do końca przez fanów. Niestety, bardzo często podają one informacje niesprawdzone, plotki i pomówienia. Aby znaleźć takie strony, musisz skorzystać z jednej z wyszukiwarek.

2. Poszukiwanie tematów



Arena.pl to jedna z najpopularniejszych polskich wyszukiwarek, zaufała jej nawet sama Kayah!

- Wyszukiwarki pomogą ci znaleźć interesujące witryny www. Korzystanie z nich jest naprawdę bardzo proste. Po wejściu na daną stronę należy w maleńkim okienku wpisać kilka słów na zadany temat, a następnie kliknąć Szukaj (w angielskich wyszukiwarkach będzie to Search). Po chwili na ekranie pojawi się lista linków do stron, które zawierają informacje na dany temat. Zdarza się jednak, że komputer się myli – zamiast stron o grze „Tomb Raider", wyświetli informacje o grobowcu rodziny Raiderów z Colorado. Dlatego też do jego propozycji należy podchodzić z dystansem.
- Jeżeli temat, którego szukasz, jest dość popularny, możesz skorzystać z internetowych katalogów. Znajdziesz je na wszystkich większych portalach, zarówno krajowych, jak i zagranicznych. Są one podzielone na grupy tematyczne takie jak Rozrywka, Zdrowie, Sport czy Komputery. W każdej z takich grup znajdują się kolejne podgrupy, a w nich kolejne – i tak w końcu dociera się do poszukiwanego tematu.
- Może się zdarzyć, że wyszukiwarka nie znajdzie żadnej interesującej cię strony. Spróbuj wówczas zapytać ją o inny, podobny temat bądź skorzystaj z innej wyszukiwarki.

INFO

Najważniejsze wyszukiwarki

Polskie

www.wp.pl – jeden z największych polskich katalogów. Zawiera wszystkie liczące się polskie strony.

www.onet.pl – ta wyszukiwarka oparta jest na sprawdzonym silniku Infoseek. Bardzo dokładnie przeszukuje Sieć.

www.arena.pl – portal ten powstał niedawno, a jego główną siłą jest właśnie wyszukiwarka.

Ogólnoświatowe

www.infoseek.com – jedna z największych i najpopularniejszych wyszukiwarek. Wiele osób korzysta tylko i wyłącznie z niej.

www.yahoo.com – yahoo to największy portal na świecie. W jego katalogu znajdują się miliony stron.

www.google.com – ostatnio ogłoszona najlepszą wyszukiwarką na świecie!

Tematyczne

www.deja.com/usenet – strona poświęcona grupom dyskusyjnym.

www.vip-visit.com – jeżeli szukasz oficjalnej strony www swojego ulubionego zespołu, skorzystaj z tej właśnie przeszukiwarki.

3. Jak znaleźć dobrą stronę

Dzięki zaawansowanym trybom wyszukiwania otrzymasz znacznie dokładniejsze wyniki

● Bardzo często zdarza się, że komputer zasugeruje ci kilkaset stron zawierających zadane mu kluczowe słowa. Są one posortowane według tzw. klucza wiarygodności – na początku znajdują się te, które mają zadany temat w tytule. Jeśli jednak chciałbyś otrzymać zaledwie kilka najlepszych stron, musisz uszczegółowić zapytanie. Gdy składa się ono z kilku słów, a ty podasz je w cudzysłowie, komputer odszuka witryny, na których pojawia się cała zadana fraza. Możesz też połączyć poszczególne słowa znaczkiem +, co da podobny efekt. Można również „odejmować" wyrazy. Jeśli szukasz informacji o Larze Croft, ale nie interesuje cię planowany film o jej przygodach, wpisz: Lara + Croft - Film.

● Jeśli trafisz już na dobrą stronę, sprawdź, czy posiada ona dział linków. Autorzy tematycznych stron www z reguły bardzo dobrze orientują się w poczynaniach „konkurencji", a adresy ich witryn podają u siebie na stronie. Dzięki linkom trafisz nieraz w miejsca, których nie znalazłbyś przy pomocy wyszukiwarek.

4. Wyszukiwarki specjalistyczne

Jeśli klasyczne wyszukiwarki nie zadowolą cię, możesz spróbować przeszukać grupy dyskusyjne. Pomoże ci w tym serwis www.deja.com

● Coraz większą popularność zdobywają wyszukiwarki specjalistyczne poświęcone określonej tematyce. Najlepszym przykładem jest tu znany serwis Deja.com (www.deja.com/usenet) zbierający informacje o popularnych grupach dyskusyjnych. Dzięki niemu odszukasz w Sieci grupy poświęcone np. książkom Josepha Hellera, filmom fantastycznym czy dowodom na istnienie zielonych ludzików z UFO. Osoby udzielające się na tych grupach z pewnością pomogą ci odnaleźć w Sieci interesujące strony, a i czytając ich stare i nowe wiadomości (tzw. posty), dowiesz się wielu ciekawych rzeczy. Podobną rolę spełnia strona www.vip-visit.com, która kataloguje witryny gwiazd z całego świata. Niestety, Polskę traktuje wybiórczo.

● Warto też zaglądać na strony prowadzące rankingi najlepszych stron w Sieci. Dzięki nim dotrzesz do serwisów, które z pewnością nie zawiodą cię. Najpopularniejszy polski ranking prowadzi Wirtualna Polska (nlp.wp.pl), jednak na uwagę zasługuje też ranking Sonika (www.sonik.net/lista/). Najlepszym zagranicznym rankingiem jest z pewnością znakomity Hot 100 (www.hot100.com), choć po piętach depcze mu strona World Charts (www.worldcharts.com).

● Wiele dużych stron posiada wbudowane wyszukiwarki wewnętrzne, przeszukujące strony w obrębie jednego i tylko jednego serwera. Ułatwiają one przemieszczanie się po danym serwisie i pozwalają bardzo szybko dotrzeć do konkretnej jego podstrony.

● Argus Clearinghouse (www.clearinghouse.net) to miejsce, z którego dotrzesz do najpopularniejszych katalogów tematycznych na świecie. Dzięki niemu odkryjesz miejsca, które z pewnością będziesz stale odwiedzał. Niestety, wiele spośród proponowanych wyszukiwarek generuje niezadowalające wyniki – będziesz je musiał przetestować sam.

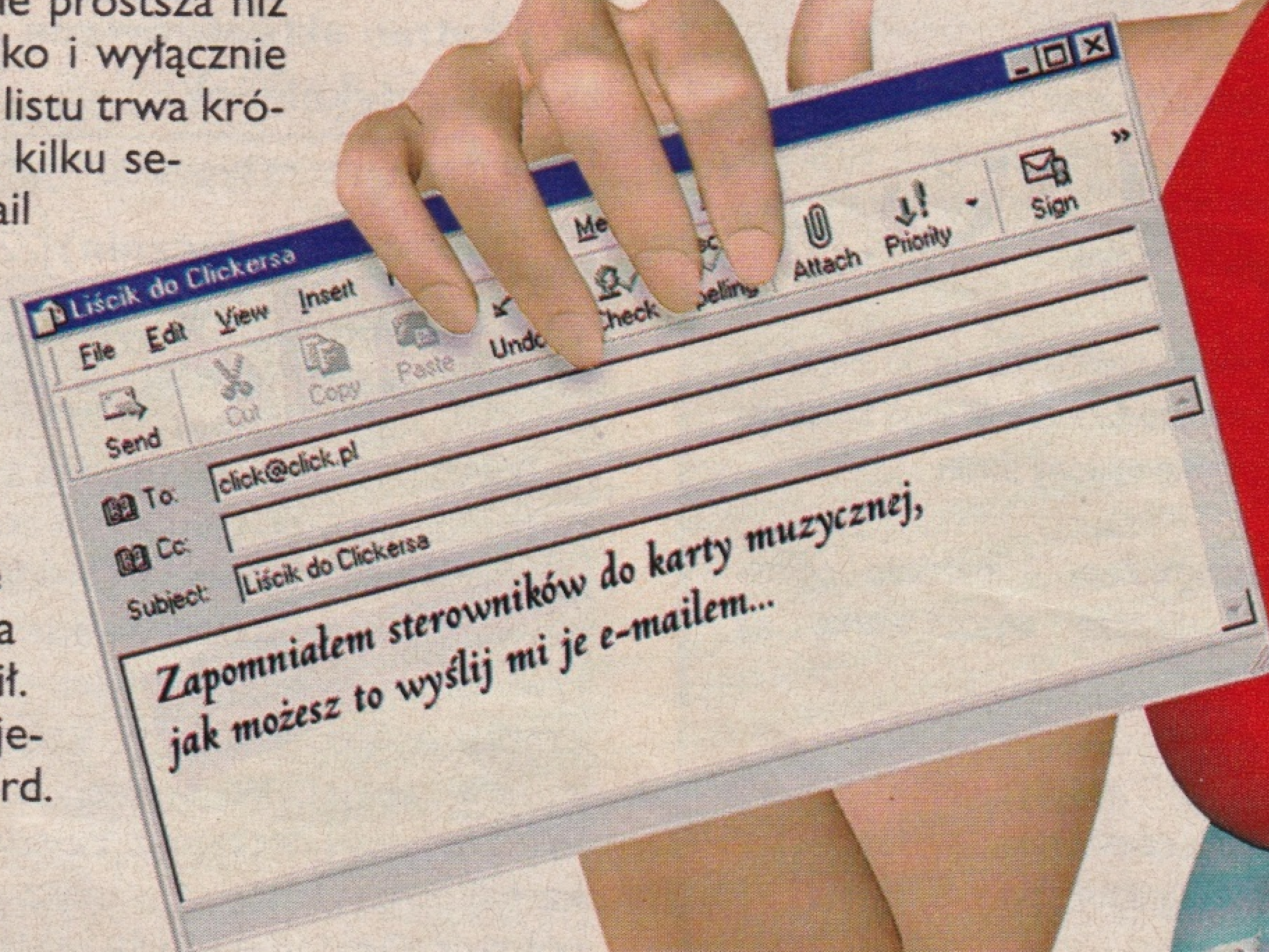
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

ON-LINE

Poczta e-mail

Choć wiele osób wysyła jeszcze zwykłe listy, powoli są one wypierane przez pocztę elektroniczną. W naszej redakcji pracują nawet ludzie, którzy od niepamiętnych czasów nie widzieli zwykłego listu, a te komputerowe odbierają codziennie

Korespondencja komputerowa jest o wiele prostsza niż tradycyjna. Przede wszystkim istnieje tylko i wyłącznie w komputerze, w związku z czym pisanie listu trwa krócej, a błędy ortograficzne można w przeciągu kilku sekund poprawić. Ponadto wysłanie listu e-mail jest dużo tańsze, nie musisz kupować ani koperty, ani ozdobnego papieru, ani znaczka. Dla wielu osób najistotniejsza jest jednak szybkość, z jaką elektroniczny list dociera do adresata. Nawet bardzo duża przesyłka może żetrafić do Australii czy Chin w przeciągu kilku sekund! W ciągu 10 minut możesz się dowiedzieć, co robi twój kolega z Chile, jaka jest u niego pogoda i jaką grę ostatnio kupił. Dzięki poczcie e-mail możesz też wysłać swojemu nauczycielowi – pracę zapisaną w pliku Word.



msn Hotmail
Deutsch | 日本語 | Français
Español | Italiano | Português(BR)
New user? Sign up now!
Sign-In Name @ hotmail.com
Password
Sign In
Forgot Your Password?
Problems Signing In?
Your Account is Safe at Hotmail
Hotmail only communicates directly with its members. Don't be fooled by forwarded e-mail chain letters!
Select one:
Increased security for shared or public computer
Remember my Sign-In Name and Password. What's this?
Neither
New! Protect your Inbox from Junk Mail!
Learn more about Inbox Protector
All About Hotmail
Why Sign Up?
Frequently Asked Questions
E-mail Safety
Virus Protected E-mails
Policy and Member Conduct
Contact Us
Microsoft Passport
© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved
Terms of Service | Privacy Statement

Hotmail jest jednym z popularniejszych serwisów oferujących darmowe konta pocztowe z możliwością czytania e-maili na stronach WWW

1. Adres

● W tradycyjnej korespondencji, żeby list doszedł, musisz podać miejscowość, ulicę, numer domu oraz kod pocztowy adresata. W komputerowym liście jest podobnie – bez adresu konta e-mail się nie obejdzie. Na szczęście jest on bardzo prosty.

● Adres każdego konta e-mail składa się z 3 części. Pierwsza to nazwa użytkownika; zazwyczaj możesz sam ją zdefiniować. Drugą część stanowi znaczek @, zwany popularnie „małpą". Tak naprawdę powinno się go czytać jako „at", co po angielsku oznacza „na", jednak jego potoczna nazwa jest dużo sympatyczniejsza. Trzecia część adresu każdego konta to nazwa serwera, na którym umieszczone jest konto. Ty nie masz na nią wpływu, możesz jedynie wybierać pomiędzy istniejącymi serwerami pocztowymi o określonych nazwach, np. poczta.onet.pl, o2.pl czy sgh.waw.pl. Zwróć uwagę, że ostatnia część nazwy serwera oznacza kraj, w którym się on znajduje. Dla Polski jest to pl, ale już dla Niemiec de, a dla Australii au. Pamiętaj też, że na jednym serwerze mogą istnieć miliony kont e-mail.

● Adres Clicka to click@click.pl. Wprawny użytkownik odczyta go jako „click małpa click kropka pl". Oznacza on, iż użytkownik Click ma konto na serwerze click.pl.

2. Konfigurowanie programu pocztowego

● Podczas zakładania konta spisz sobie nazwy dwóch serwerów: POP3 oraz SMTP. Bez nich nie zdołasz odebrać ani jednego listu.

● Pocztę można sprawdzać przy pomocy programów pocztowych takich jak Outlook Express bądź bezpośrednio ze strony www. W tym pierwszym przypadku musisz jeszcze skonfigurować program. Gdy uruchomisz go po raz pierwszy, wybierz opcję: „mam już konto e-mail". Następnie zostaniesz zapytany o dane konta. W odpowiednie pola musisz wpisać nazwy serwerów POP3 oraz SMTP. Nie pomyl się! Gdy już wykonasz to zadanie, będziesz jeszcze musiał podaćpełen adres konta oraz hasło. Hasło musi być takie samo jak to, które podałeś przy zakładaniu konta. Gdy już zakończysz te czynności, Outlook będzie gotowy do pracy. Jeśli nie lubisz tego programu, skorzystaj z jego internetowej namiastki, jaką jest serwis www.konto.pl.

● Obsługa konta z poziomu www jest prosta – wystarczy zalogować się, a komputer sam podpowie ci, do czego służą poszczególne opcje.

Witamy w serwisie bezpłatnych kont pocztowych
serwis kont bezpłatnych@poczta.fm : logowanie
wejdź | bezpieczne połączenie | załóż konto | zapomniane hasło | pomoc | regulamin
Wyślij kartkę
Serwis bezpłatnych kont poczty elektronicznej POCZTA FM udostępnia skrzynki o objętości 12 MB z możliwością przesłania jednorazowej informacji do
Aktywacja konta następuje natychmiast po wysłaniu formularza rejestracyjnego.
Komunikacja pomiędzy użytkownikiem a serwerem poczty może odbywać się w sposób bez
z wykorzystaniem protokołu SSL. W tym celu należy kliknąć ikonkę "Bezpieczne połączenie".
nazwa konta @poczta.fm
hasło
Jeżeli masz pytania, napisz do nas: pomoc@poczta.fm

Konfiguracji konta pocztowego można dokonać podczas instalacji programu Outlook Express, ale także i po niej

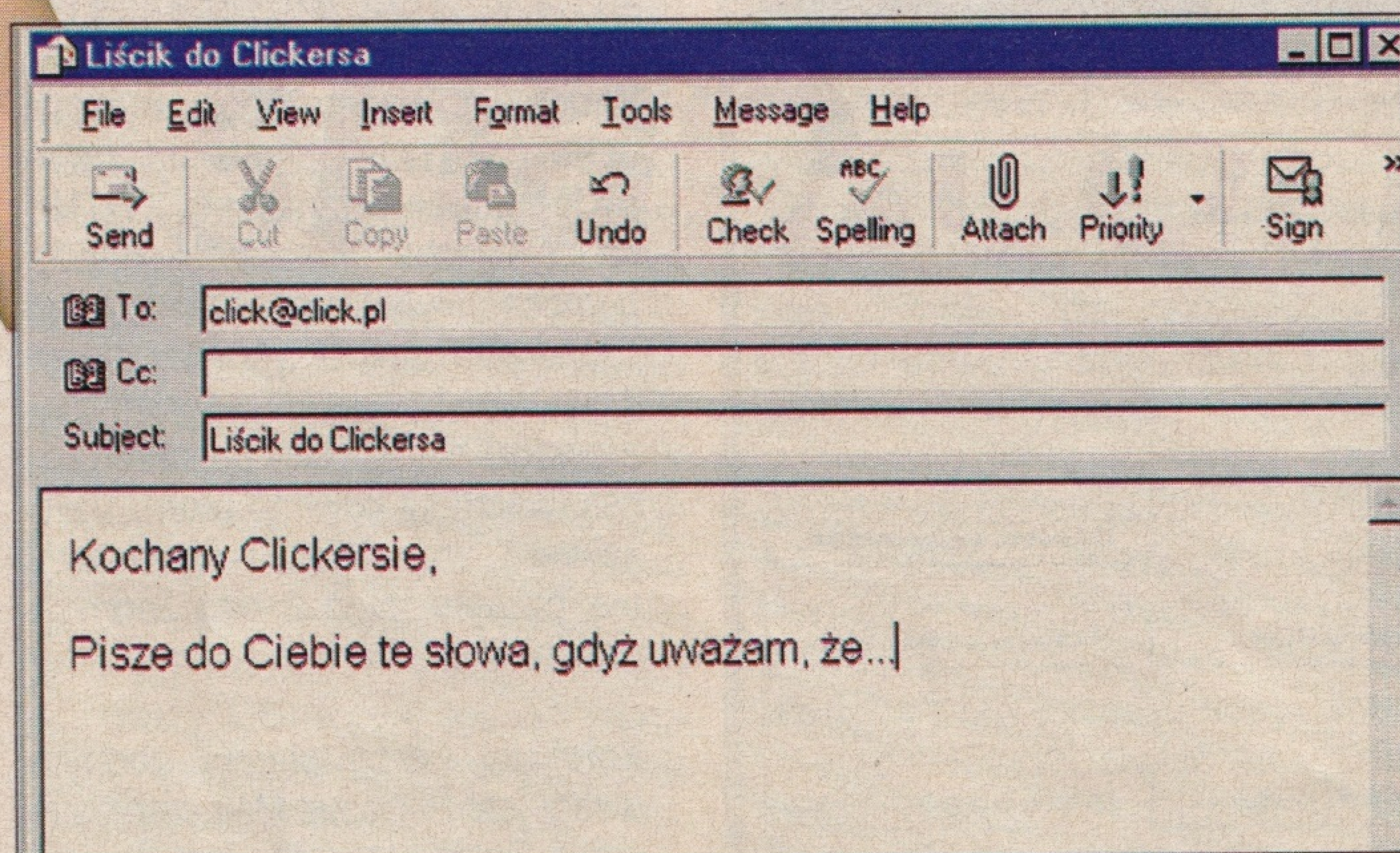


INFO

Darmowe konta e-mail

Poniżej znajdziesz kilka adresów serwisów internetowych oferujących darmowe konta poczty elektronicznej. Przeglądając je, zwróć uwagę na wielkość konta oraz szybkość działania serwisu. Pamiętaj też, że konto nieużywane może zostać skasowane przez administratorów serwera. Dlatego warto wiedzieć, jak często należy sprawdzać skrzynkę. Nie zapomnij spisać adresów serwerów POP3 i SMTP!

www.poczta.fm
mail.go2.pl
poczta.onet.pl
poczta.wp.pl
kki.net.pl
polbox.com
poczta.yoyo.pl
poczta.arena.pl
free.net.pl
of.pl
hotmail.com
mail.yahoo.com



Pisanie listów e-mail jest banalnie proste i dużo szybsze niż tradycyjna korespondencja

3. Pisanie listów

● Aby napisać list, naciśnij na „Nowy" (New). Pokaże się okno, w którym możesz stworzyć list.

● W polu „Do" (To) wpisujesz adres osoby, do której chcesz wysłać list. Obok znajduje się ikona notatnika. Jeśli ją uruchomisz, wejdziesz do swojej własnej książki adresowej, z której szybciej możesz wybrać dany adres . Pamiętaj, że możesz w ten sposób wysłać ów list do kilku osób naraz!

● Podobą funkcję ma linijka „cc", co oznacza Carbon Copy. Również i tu możesz wpisać adresy osób, które powinny dostać kopię twojego maila. Różnica jest dość subtelna – w przypadku „cc" głównym adresatem przesyłki jest osoba umieszczona w polu „Do", pozostali jej odbiorcy są po prostu w sposób kulturalny powiadamiani o jej treści. Wpisując adresy wszystkich odbiorców w polu „Do", zaznaczasz, że wiadomość ta skierowana jest bezpośrednio do nich.

● W polu „Temat" (Subject) w kilku krótkich słowach opisujesz treść listu. Jest to ta część, którą adresat widzi na samym początku, w chwili, gdy podejmuje decyzję o tym, czy ją przeczytać.

● Swoją wiadomość piszesz w dużym oknie na dole. Co prawda Outlook pozwala na zmienianie czcionek i koloru tła, ale lepiej tego unikać. Jeśli adresat używa innego programu, może zobaczyć na ekranie całkowity misz-masz.

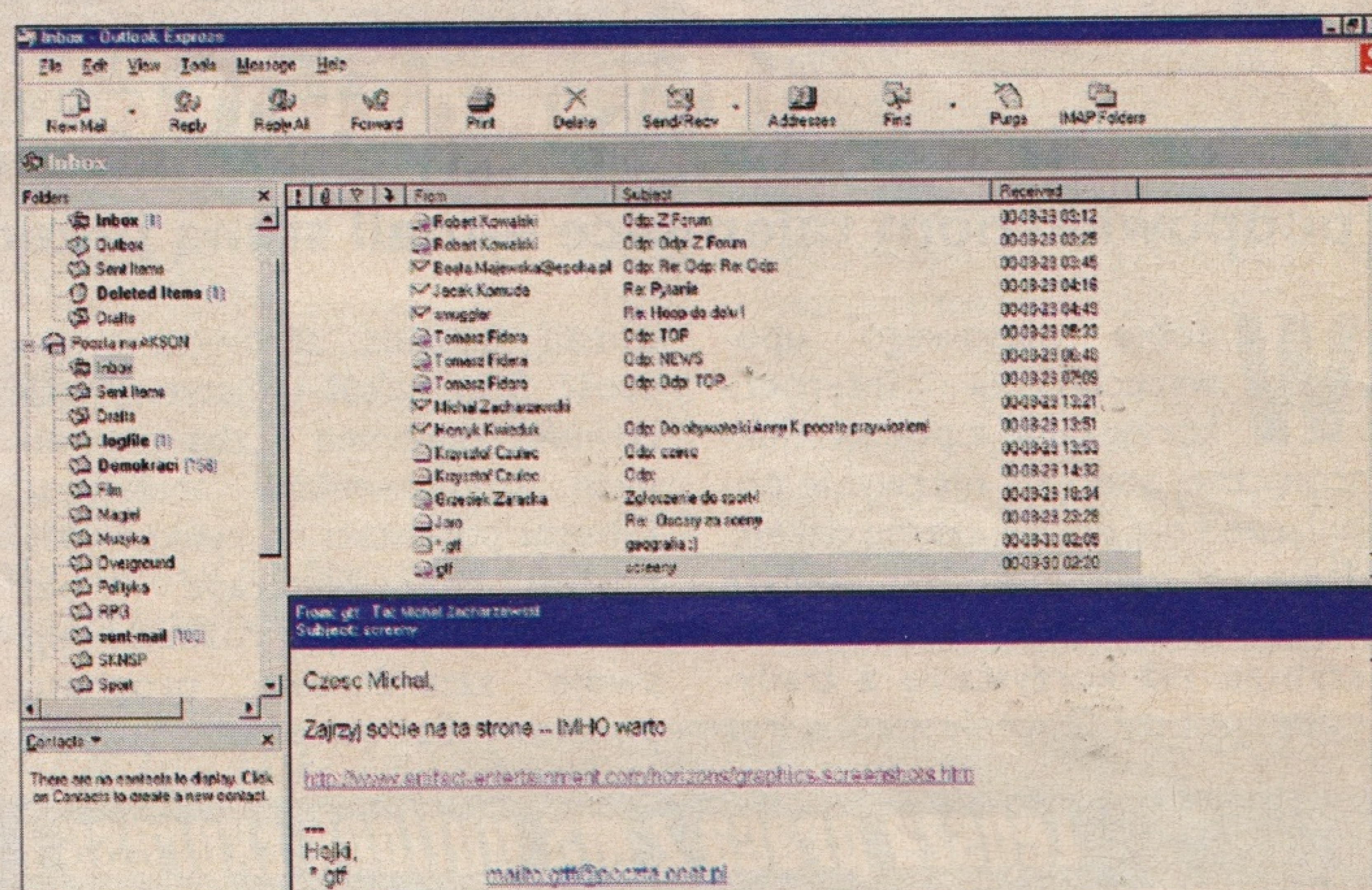
● Listy wysyłasz przy pomocy klawisza „Wyślij" (Send).

4. Czytanie poczty

● Gdy naciśniesz przycisk Wyślij / Odbierz, program ściągnie z serwera, na którym masz konto, nową pocztę. Wiadomości ukazują się według kolejności nadsyłania, tak że najświeższe są na górze. Wystarczy kliknąć na jedną z nich, by jej treść ukazała się w oknie u dołu ekranu. Jeżeli chcesz odpisać autorowi, naciśnij ikonkę Odpowiedz. Wówczas otworzy się okno z adresem autora i, w zależności od ustawionych opcji, treścią jego listu.

● Aby skasować wiadomość, zaznacz ją (czyli po prostu kliknij na nią) i naciśnij Skasuj. Skasowany mail wędruje do specjalnego kosza na listy. Nie zapomnij, że trzeba go co jakiś czas opróżnić.

● Istnieje możliwość uruchomienia takiej opcji, dzięki której adresy wszystkich osób, na których wiadomości odpowiedziałeś, będą automatycznie dołączane do książki adresowej.



Program Outlook Express wygląda groźnie, w rzeczywistości jest bardzo prosty w obsłudze

5. Załączniki

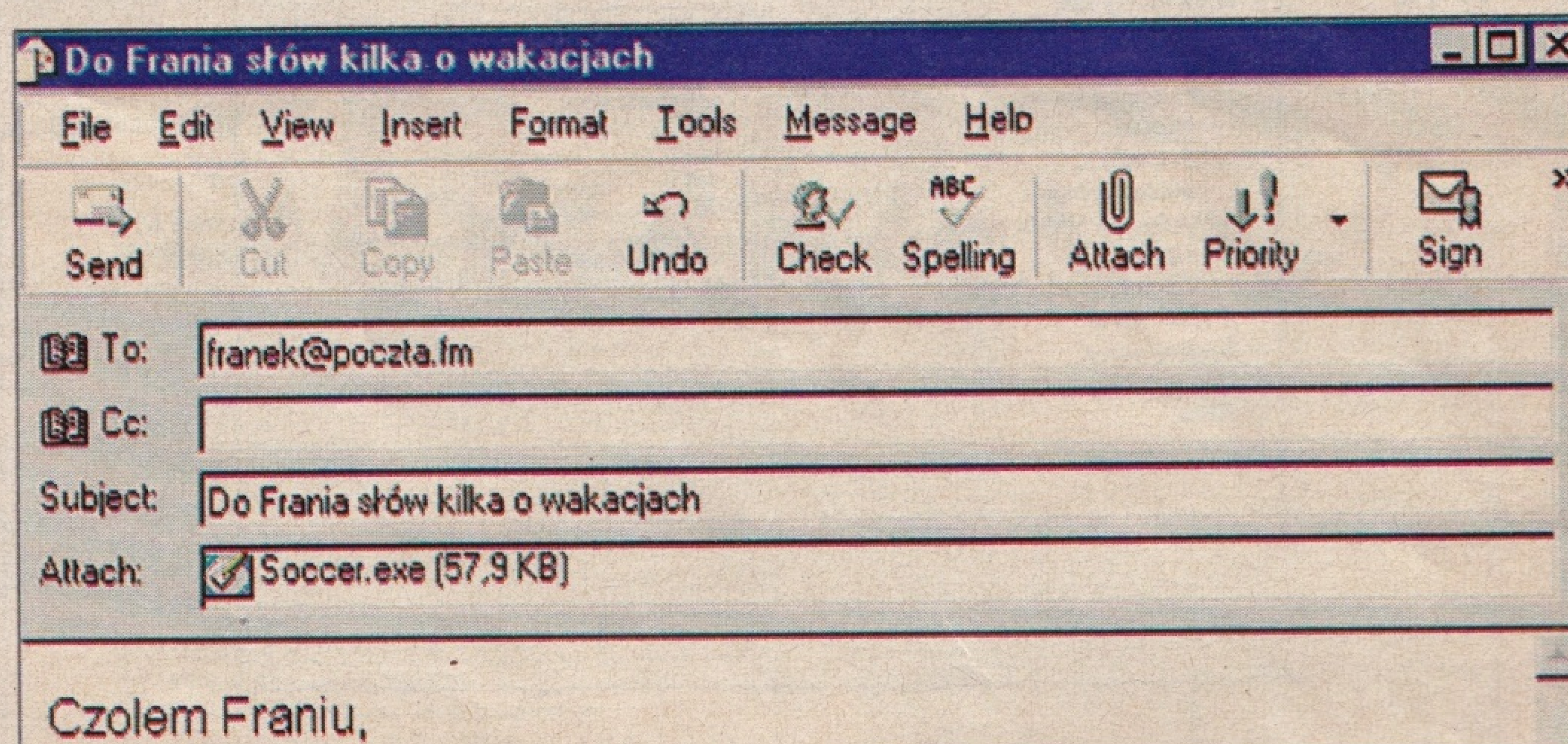
● Przy pomocy poczty elektronicznej można przesyłać nie tylko zwykłe listy, ale i obrazki, pliki dźwiękowe i dokumenty Worda. Zazwyczaj dołącza się je do listu i wysyła wraz z nim. Wówczas takie pliki nazywa się załącznikami.

● Aby umieścić załącznik, wybierz opcję Wstaw Plik Załącznika. Wtedy otworzy się kolejne okienko, w którym musisz wskazać plik lub kilka plików, które chcesz przesłać. I to wszystko!

● Załączniki powinny być jak najmniejsze, gdyż duże listy są dłużej przesyłane i, jak to mówią doświadczeni internauci, zapychają łącza. Ponadto zajmują dużo miejsca w skrzynce pocztowej odbiorcy. Jeśli chcesz wysłać plik większy niż 1MB, zmniejsz najpierw jego objętość jakimś dobrym programem pakującym, takim jak WinZip czy WinRar.

● Wiadomość zawierającą załącznik poznasz po niewiekim spinaczu umieszczonym obok jej nazwy. Kliknięcie na niego spowoduje otwarcie załącznika – musisz go jeszcze zapisać na dysku.

● Pamiętaj, aby nigdy nie otwierać załączników otrzymanych od ludzi, których dobrze nie znasz, a także przesyłek, których się nie spodziewałeś bądź posiadających dziwne nazwy (np. Cool Park bądź Winners Guide!). Nigdy nie wiadomo, czy nie znajduje się w nich jakiś złośliwy wirus, rozsyłający spam do wszystkich osób z twojej książki adresowej. Tylko jeśli jesteś pewny zawartości załącznika, możesz go przeglądać bez obawy o zdrowie swojego komputera.



Każdy program pocztowy umożliwia dołączenie plików do listu

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Tajemnice pocztowca

Codziennie korzystasz z poczty elektronicznej? Dzięki tym podpowiedziom tajemnice e-mail staną przed tobą otworem!

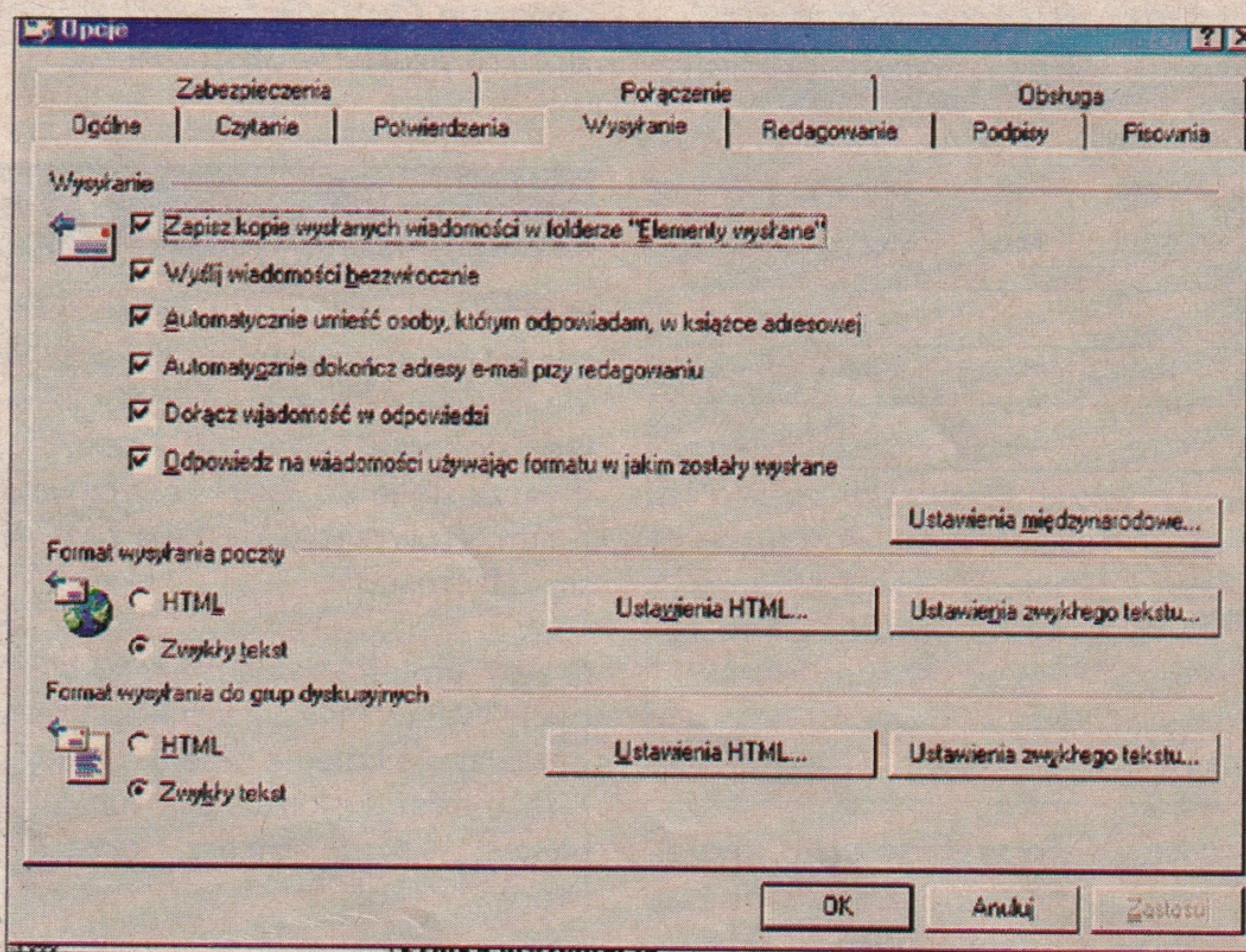
W dobie masowego upowszechnienia Internetu korzystanie z poczty elektronicznej stało się niezwykle popularne i nie ma się czemu dziwić. Takie rozwiązanie jest tańsze i prostsze, a przede wszystkim szybsze, niż korzystanie z tradycyjnej poczty. Obecnie swój adres e-mail posiada zarówno większość firm, szkół i instytucji, jak również ogromna liczba prywatnych użytkowników Internetu. Obecni potentaci na rynku – Microsoft oraz Netscape – bez ustanku upiększają i rozbudowują swoje sztandarowe programy pocztowe. Są to wprost kombajny potrafiące zrobić wszystko, ale jak mówi stare przysłowie, choć duży może więcej, to małe jest piękne. Dlatego czasami warto pomyśleć, czy opłaca się instalować dyskożerne molochy, czy też lepiej uruchomić jeden z mniej popularnych, lecz równie funkcjonalnych programów.

Lepsza praca z MS Outlook Express i NS Messenger

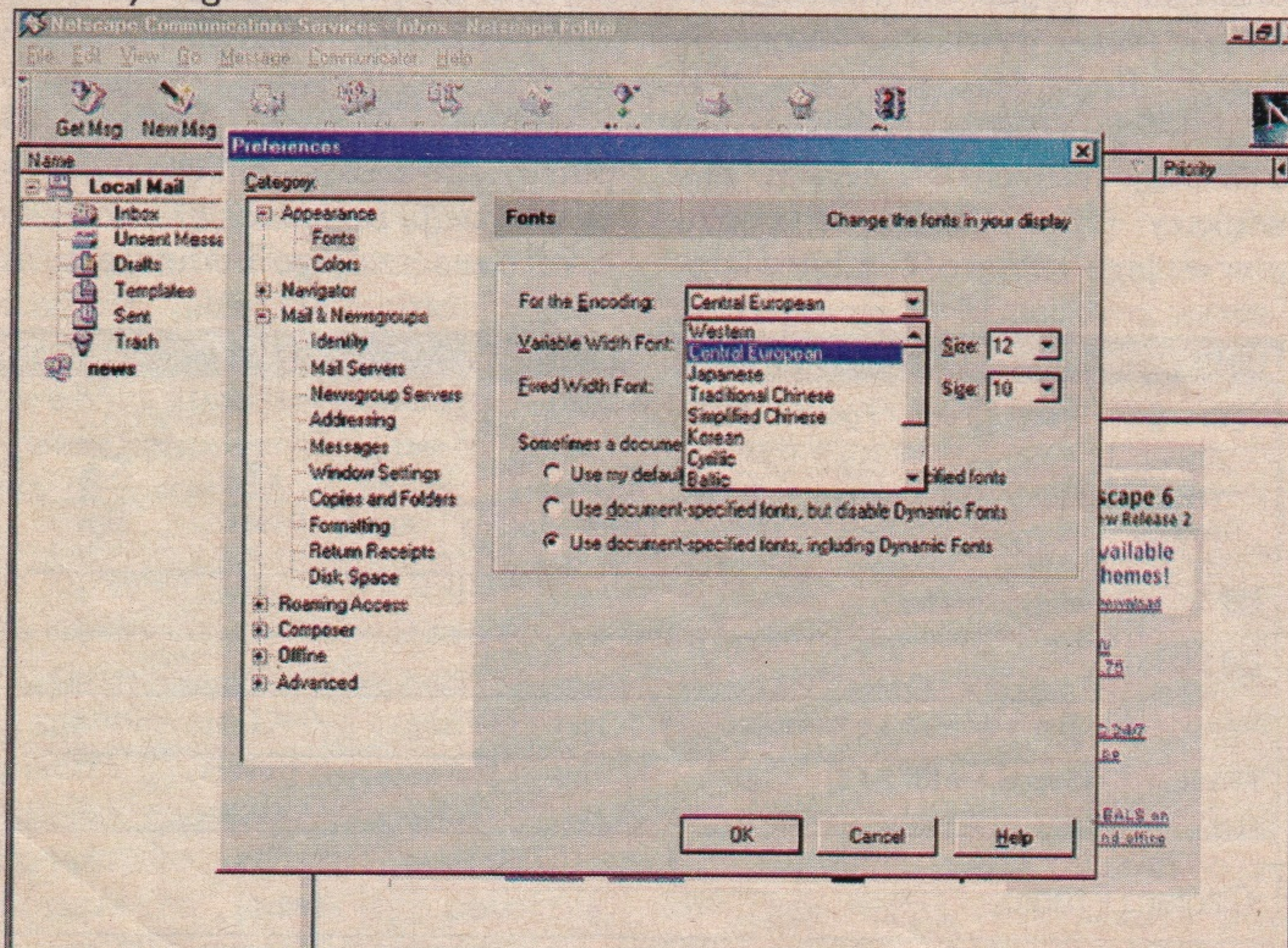
● MS Outlook Express jak i NS Messenger są programami, których specjalnie nie trzeba przedstawiać. Każdy choć raz spotkał się z którymś z nich lub przynajmniej słyszał coś na jego temat.

Zasadniczą różnicą między tymi dwoma produktami jest fakt, iż Outlook Express jest programem samodzielnym, natomiast Messenger został dołączony do pakietu Netscape Communicator. Obydwa programy rozprowadzane są na licencji freeware. Jednak bez względu na to, na jaki program się zdecydujesz, powinieneś wiedzieć kilka rzeczy, zanim zaczniesz masowo korespondować ze znajomymi.

● Zacznijmy od spraw priorytetowych. Jak mówi Netykieta (sieciowy zbiór zasad, których powinien przestrzegać każdy użytkownik Sieci), listy należy wysyłać w formie czystego tekstu.



Po kilku drobnych zmianach Outlook przestanie zachowywać się jak przysłowiowe dziecko zagubione we mgle...



Jeśli chcesz uniknąć przyjemności czytania tekstów typu „czy moglbys sie ze mna umowic w srode", włącz obsługę polskich znaków!

● Outlook Express oraz Messenger umożliwiają wysyłanie listów w formie kodu HTML. Mimo iż ta opcja wydaje się bardzo atrakcyjna, a to głównie ze względu na możliwość zastosowania różnorodnych czcionek jak również papeterii do listów, nie jest ona godna polecenia, gdyż niemiłosiernie zwiększa rozmiar takiego e-maila. Wydłuża to zarówno czas pobierania, jak i wysyłania wiadomości, z czym wiążą się większe opłaty za dostęp do Internetu. Oprócz tego nie wszystkie programy potrafią poprawnie odczytać list wysłany w formacie HTML. Dlatego najlepiej wysyłać e-maile jako zwykły tekst, a nie HTML. W ostateczności – jeśli bardzo lubisz korzystać z tej możliwości – koniecznie spytaj adresata, czy chciałby otrzymywać listy w postaci HTML.

● Wybór formy listu jest niezwykle prosty. Jeśli używasz Outlook Express, kliknij na menu „Narzędzia" i wybierz „Opcje". W okienku przejdź do zakładki „Wysyłanie" i zaznacz „Zwykły tekst" w dziale „Format wysyłania poczty". Gdy twój wybór padł na Netscape Messenger, powinieneś wybrać z menu „Edit", opcję „Preferences". Z rozwijanego menu wybierz „Mail & Newsgroups/Formatting" i w sekcji „Message formatting" zaznacz „Use the plain text..."

INFO
Mniej znany nie znaczy gorszy

Najlepszym przykładem powyższej maksymy jest program Eudora, oferowany na licencji postcardware przez firmę Qualcomm. Jest to w pełni profesjonalny program pocztowy, oferujący prawie wszystkie opcje występujące w OE czy NM.

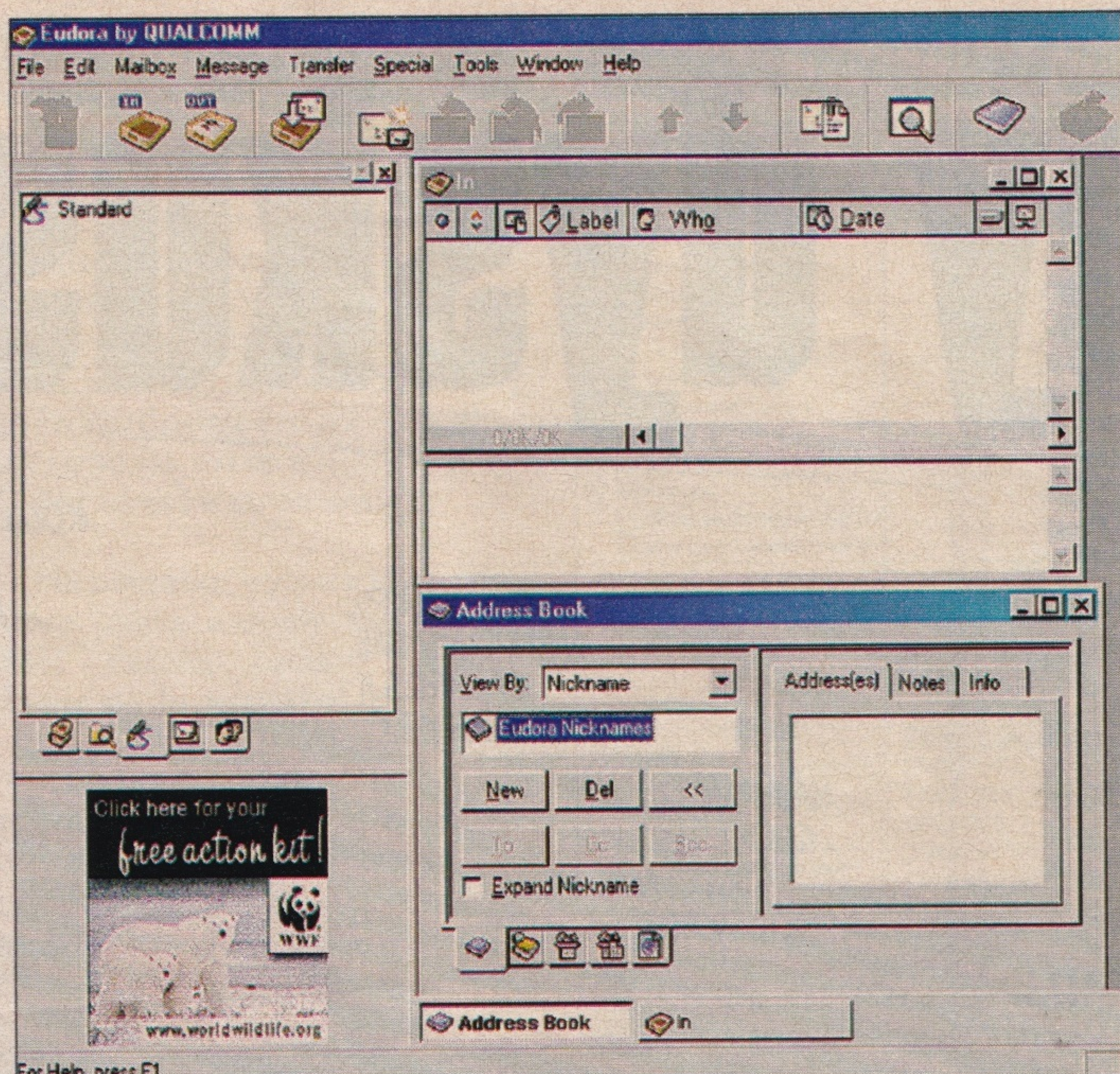
Oczywiście umożliwia on załączanie plików, jak również automatyczne dodawanie „stopki" (Tools/Signatures). Poza tym jego wygląd jest miły dla oka, a użytkownika nie sprawia najmniejszych kłopotów. Wszystkie ważne opcje możesz ustawić w Tools/Options, np. zmiany formatu wysyłania listu z HTML na czysty tekst możesz dokonać za pomocą „Styled text", zaznaczając „Send plain text only". Przy pierwszym uruchomieniu program poprowadzi cię za rękę poprzez proces tworzenia nowego profilu użytkownika, więc nawet początkujący nie powinni mieć z nim żadnych problemów.

Kolejnym programem godnym uwagi jest Pegasus Mail, napisany przez Davida Harrisa. Jest on bardzo rozbudowany, z mnóstwem przeróżnych opcji, lecz niestety niezbyt przyjazny dla użytkownika. Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z Internetem, a język angielski nie jest twoją mocną stroną, obsługa tego programu może nastręczyć ci troszkę kłopotów. Jednak jego możliwości sprawiają, że jest on doskonałym narzędziem oferującym wszystko, czego może potrzebować użytkownik.

● Kolejną ważną sprawą w przypadku użytkowania oprogramowania pocztowego jest ustawienie odpowiedniego kodowania polskich znaków.

Cała rodzina systemów operacyjnych Windows używa standardu kodowania stworzonego przez firmę Microsoft, jednakże odczyt polskich znaków zakodowanych w ten sposób na innej platformie niż MS Windows może okazać się niemożliwy. Dlatego ważne jest, aby w programie pocztowym ustawić kodowanie zgodne z ogólnoświatową normą ISO.

W przypadku Outlook Express wybierz „Opcje" z menu „Narzędzia". Następnie przejdź do zakładki „Wysyłanie" i kliknij na „Ustawienia międzynarodowe" – z rozwijanego menu wybierz Środkowoeuropejski (ISO). Aby uzyskać ten sam efekt w Netscape Messenger, wybierz „Preferences" z menu „Edit", a następnie kliknij na „Appearance/Fonts" i ustaw opcję „For the encoding" na „Central european".



Nie zapomnij też, że poza Wspaniałą Dwójką pt. Netscape i Microsoft, inne firmy także robią programy internetowe

INFO
TAJNE/POUFNE

Ciekawą opcją, oferowaną przez pocztę e-mail, jest możliwość wysyłania tzw. niewidzialnych kopii listów. Jeśli wysyłasz e-mail do kilku osób i wpiszesz ich adresy w polach: „Do:" lub „DW:" („To:" lub „CC:"), to każda z nich będzie wiedziała o pozostałych odbiorcach listu. Można jednak wysłać kopię w taki sposób, aby główni odbiorcy, wpisani w wyżej wymienionych polach, nie wiedzieli o kilku dodatkowych adresatach. Służy do tego jeszcze jedno pole adresowe „UDW:" („Bcc:"). Osoby, których adresy znajdą się w tych polach, również otrzymają kopię listu, ale zwykli adresaci nie będą o tym wiedzieli.

W Outlook Express pole to standardowo nie jest dostępne. Można z niego korzystać dopiero po zaznaczeniu w Nowej Wiadomości opcji „Wszystkie nagłówki" z menu „Widok".

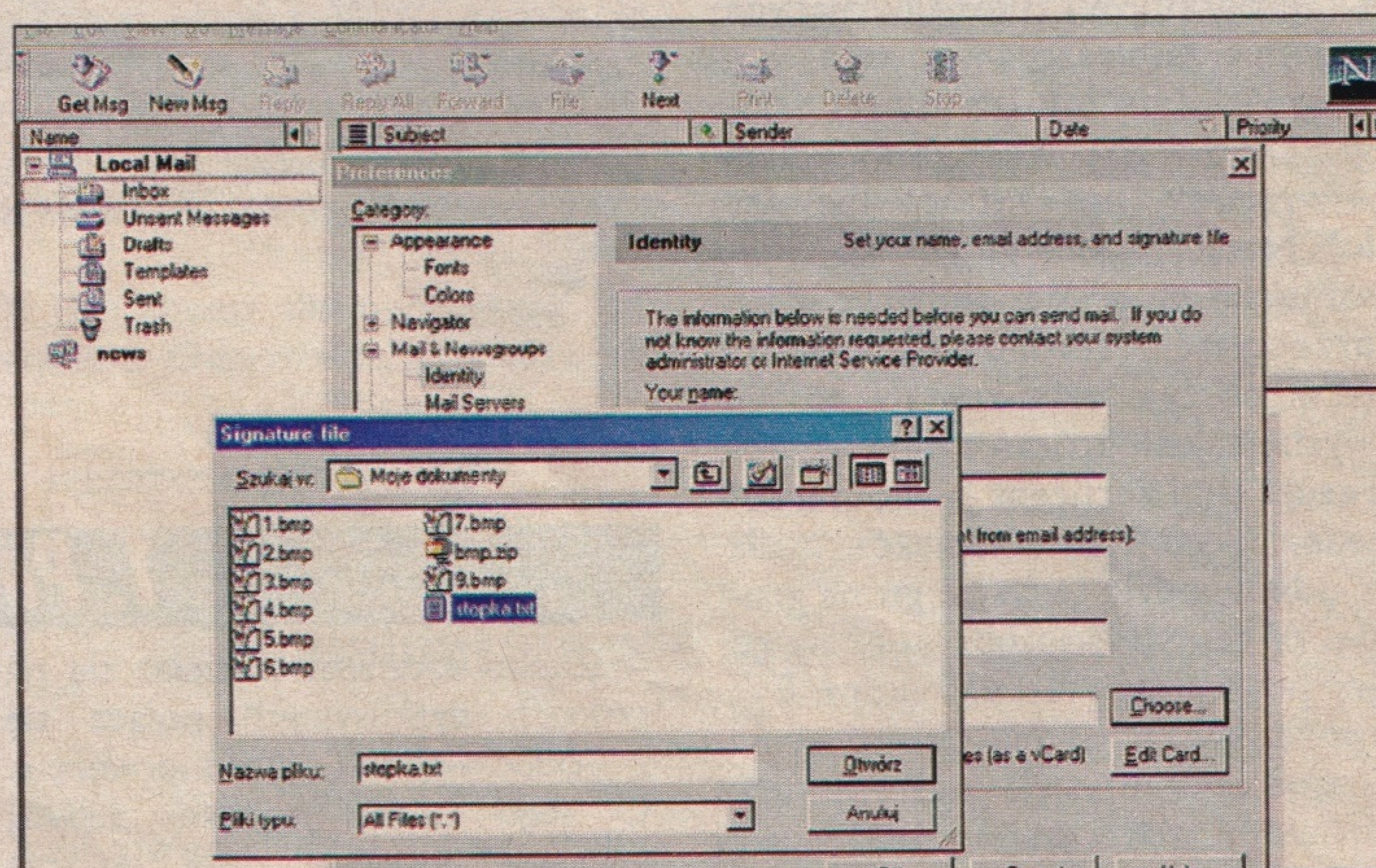
I życie stało się prostsze!

MS Outlook Express oferuje ciekawą opcję pozwalającą zaoszczędzić mozolnego wybierania adresatów z książki adresowej. Jeśli chcesz wysłać wiadomość do całej rodziny, np. z okazji zbliżających się świąt, możesz stworzyć Grupę, w skład której wejdą wszyscy członkowie twojej familii. Powinieneś włączyć Książkę Adresową (w menu Narzędzia lub za pomocą skrótu Ctrl+Shift+B) i wybrać „Nowy/Nowa grupa". Potem wystarczy już tylko podać nazwę grupy np. „Rodzina" i wpisać poszczególnych jej członków (opcja „Nowy kontakt") lub dodać już istniejące wpisy z Książki Adresowej (opcja „Wybierz członków").

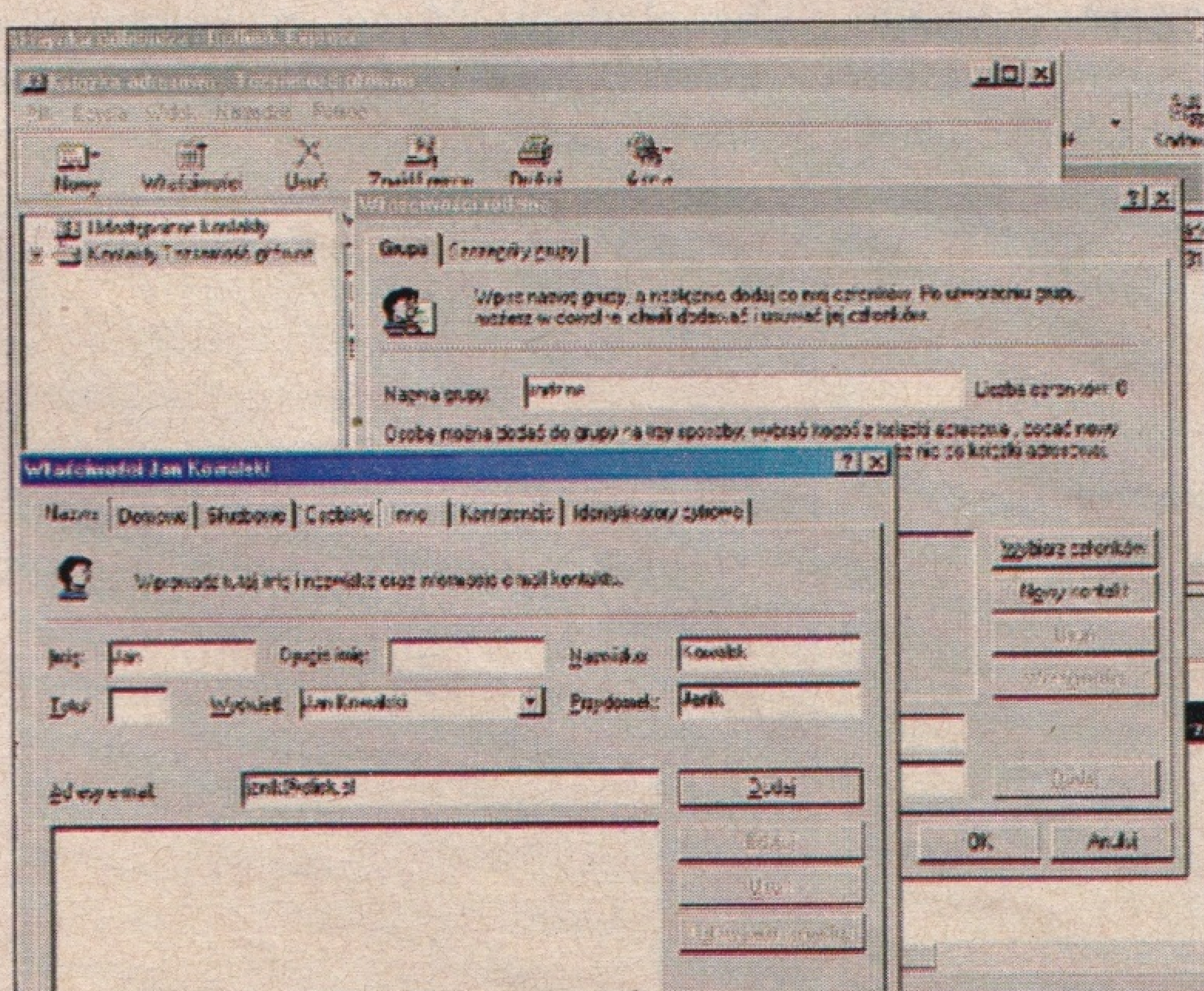
● Oczywiście Netscape Messenger oferuje podobną opcję. Otwórz Address Book (z menu Communicator lub skrótem Ctrl+Shift+2), a następnie wybierz „New list". Dalej postępuj podobnie jak w przypadku Outlook Express, wybierając nazwę grupy oraz dopisując jej członków.

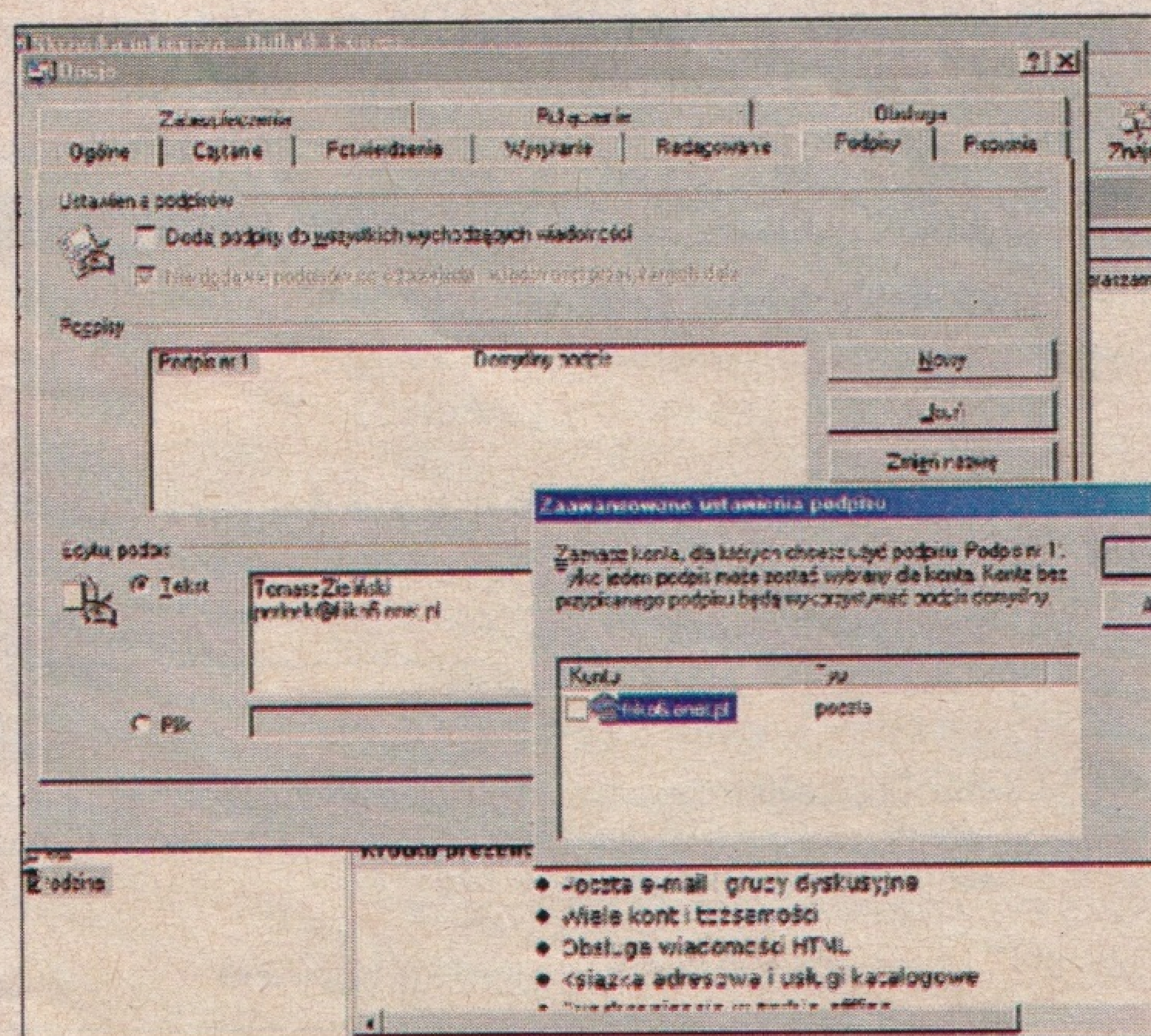
● Z pewnością wysyłając listy, nie chciałbyś pozostać anonimowy, poza tym Netykieta zaleca podpisywać się pod wysyłaną wiadomością. Jeśli podpis jest prosty, to nie ma kłopotu, gorzej jeśli w stopce umieszczasz więcej danych osobowych, np. numer telefonu, adres strony domowej itp. – wpisywanie ich za każdym razem zajmuje dużo czasu. Właśnie z tego powodu stworzono możliwość automatycznego doczepiania przygotowanej wcześniej tzw. „stopki" na końcu każdej wysyłanej wiadomości. W przypadku Outlooka opcję tę umieszczono w menu „Narzędzia/ Opcje", w zakładce „Podpisy". Dla każdego konta pocztowego możesz chcieć mieć oddzielny podpis, dlatego istnieje możliwość stworzenia kilku niezależnych „stopek".

● Z górnego okna wybierz podpis, który chciałbyś edytować, następnie w dolnym okienku wpisz pożądany tekst. Możesz również przygotować swój podpis np. za pomocą Notepada. Pamiętaj! Jeśli korzystasz np. z Microsoft Word, koniecznie zapisz plik jako Dokument Tekstowy. Aby wykorzystać tak przygotowaną „stopkę", zaznacz „Plik", a następnie kliknij na „Przeglądaj" i odszukaj zapisany wcześniej zbiór. Jeśli chcesz ustawić automatyczny podpis w NS Messenger, musisz najpierw przygotować go za pomocą edytora, np. Notepad. Potem wybierz „Edit/Preferences", a następnie „Mail & Newsgroups/Identity" i wskaż plik z podpisem klikając na guzik „Choose".



Czasami warto korzystać z możliwości automatycznego dodawania do wiadomości eleganckich podpisów...


Wpisując swoje dane do książki adresowej, zachowaj zdrowy rozsądek. Nie musisz podawać wszystkich danych łącznie z np. numerem telefonu!


Opcję podpisów posiada także Outlook – w tym programie jest ona naprawdę rozbudowana

INFO
Skąd pobierać pliki:

Microsoft Outlook Express – www.microsoft.com

Netscape Communicator – www.netscape.com

Eudora – www.eudora.com

Pegasus Mail – www.pmail.com

Wszystkie opisywane programy znajdują się również w archiwum Tucows: tucows.icm.edu.pl

Grupy dyskusyjne

Grupy dyskusyjne są internetowym odpowiednikiem tablic ogłoszeniowych. Możesz przeglądać umieszczone na nich informacje, czytać komentarze, dopisywać własne. To tu dowiesz się, np. jak przejść najtrudniejszy etap w twojej ulubionej grze



Grup dyskusyjnych (ang. newsgroups) jest na świecie wiele. Każda z nich ma inny temat przewodni. Są grupy poświęcone tak szerokim zagadnieniom jak gry komputerowe, film czy polityka, lecz i tak wąskim jak MUD-y, Lara Croft czy serial „Przyjaciele". Z pewnością więc znajdziesz takie, które zainteresują cię i wciągną na długie lata.

Aby zapisać się do grupy dyskusyjnej, musisz skorzystać z jednego z programów umożliwiających czytanie zamieszczanych tam wiadomości. Nie musisz jednak ściągać nowego oprogramowania – wystarczy np. Outlook Express lub Netscape Messanger. Po zapisaniu się na grupę, będziesz mógł przeczytać ostatnie wiadomości (tzw. posty), jakie zostały na nią wysłane. Jeśli któraś z nich zainteresuje cię i zechcesz ją skomentować, wystarczy napisać maila z odpowiedzią i wysłać go na grupę. W ten sposób udostępnisz go jej pozostałym uczestnikom. Być może twoja opinia zainteresuje kogoś i odniesie się on do twoich słów. Wówczas wywiąże się między wami dyskusja – stąd właśnie wzięła się nazwa „grupy dyskusyjne".

Przed przyłączeniem się do grupy powinieneś zaznajomić się z jej FAQ, czyli plikiem zawierającym odpowiedzi na najczęściej pojawiające się pytania. W ten sposób dowiesz się, co jest tematem dyskusji na grupie, a o czym rozmawiać nie należy. Poznasz też najważniejszych członków grupy dyskusyjnej. Z reguły są to osoby piszące dużo listów, często pracujące w danej branży i wiedzące więcej niż inni. Pliki FAQ można znaleźć na Internecie, z reguły na stronach poświęconych danej grupie dyskusyjnej. Czasem są one automatycznie rozsyłane do osób wysyłających swoją opinię na listę po raz pierwszy.

1. Połączenie się z newsserwerem

● Zanim zaczniesz udzielać się na grupach dyskusyjnych połącz się z odpowiednim newsserwerem. O jego adres najlepiej zapytaj swojego providera. Jeśli on nie prowadzi usług tego typu, możesz połączyć się z jednym z otwartych serwerów. Na początku jednak odwiedź jego stronę internetową. Dowiesz się z niej o dostępnych na nim grupach dyskusyjnych.

● Zanim zaczniesz udzielać się na grupach dyskusyjnych połącz się z odpowiednim newsserwerem. O jego adres najlepiej zapytaj swojego providera. Jeśli on nie prowadzi usług tego typu, możesz połączyć się z jednym z otwartych serwerów. Na początku jednak odwiedź jego stronę internetową. Dowiesz się z niej o dostępnych na nim grupach dyskusyjnych i o ograniczeniach, jakie są związane z korzystaniem z niego.

● Najpopularniejszymi newsserwerami w Polsce są: news.icm. edu.pl, news.onet.pl, news.tpi.pl i news.man. lodz.pl. Więcej o korzystaniu z nich dowiesz się ze strony www.usenet.plodz.pl. Więcej o korzystaniu z nich dowiesz się ze strony www.usenet.pl

Kreator połączeń internetowych

Nazwa serwera grup dyskusyjnych

Wpisz nazwę serwera internetowych grup dyskusyjnych (NNTP) podaną przez Twojego usługodawcę internetowego.

Serwer grup dyskusyjnych (NNTP):

Jeżeli Twój usługodawca internetowy poinformował Cię, że musisz logować się do Twojego serwera grup dyskusyjnych (NNTP) i dostarczył Ci nazwę konta NNTP oraz hasło, zaznacz pole wyboru poniżej.

☐ Serwer grup dyskusyjnych wymaga logowania

W Outlook Express musisz skonfigurować konto grup dyskusyjnych

Broń się przed atakami

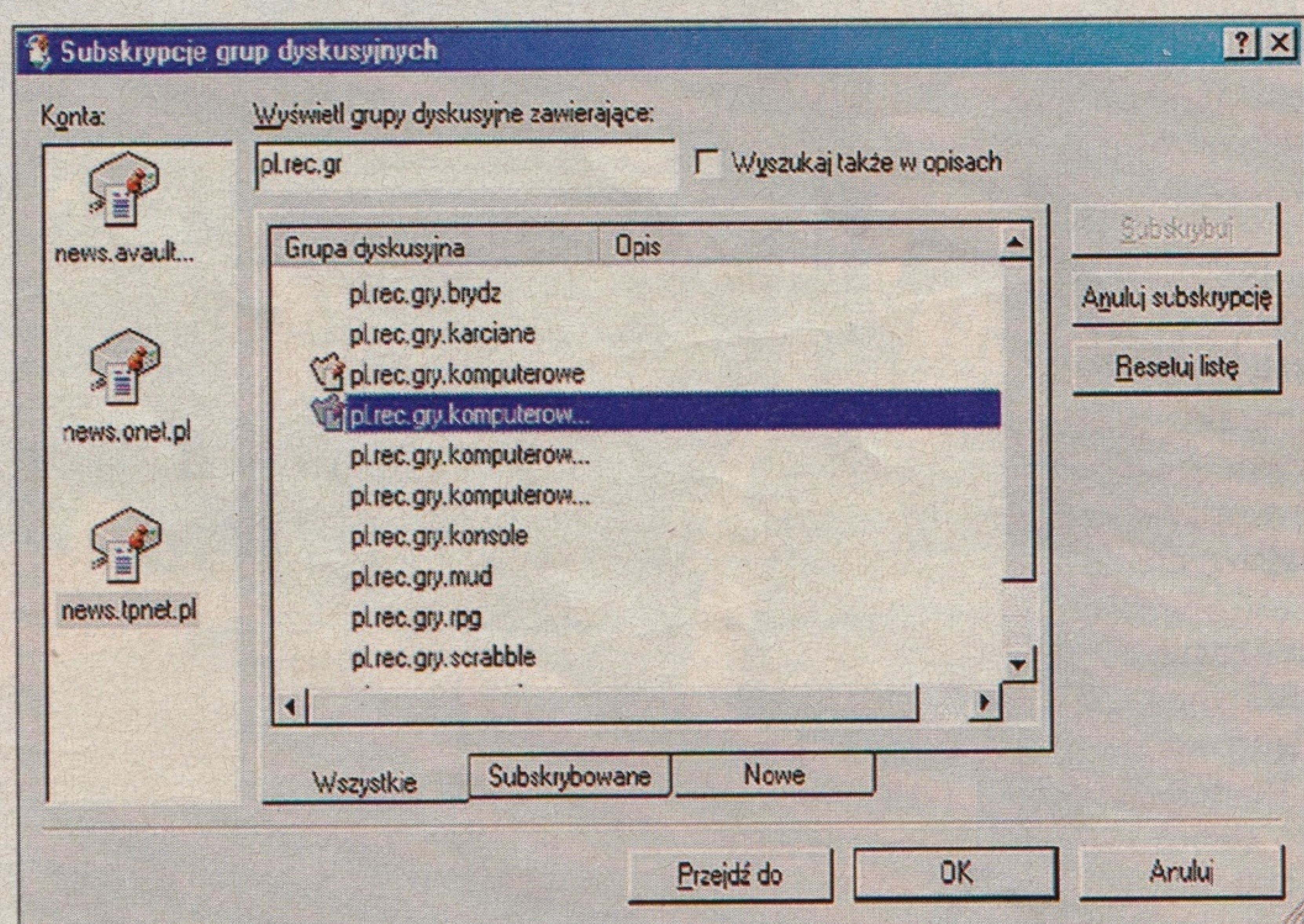
Jeśli ktoś atakuje cię na Sieci łamiąc zasady netykiety, np. grozi ci lub wysyła spam na twoje konto, możesz zwrócić się o pomoc do Telekomunikacji Polskiej, wysyłając zgłoszenie pod adresem: abuse@tpnet.pl. Zanim to zrobisz, możesz jeszcze odwiedzić stronę www.tpnet.pl/abuse.html, na której znajdziesz szczegółowe informacje dotyczące korzystania z tej pomocy.

2. Wybieranie grup

Nazwy grup tworzone są według określonych zasad. Powinieneś je opanować, by poruszać się płynnie po świecie internetowych dyskusji. Polskie grupy rozpoznasz po literkach „pl" zdobiących początek ich nazwy, niemieckie po „de", a angielskie – „uk". Kolejną ważną informacją jest tzw. rozszerzenie, oznaczające gatunek grupy. Jeśli jest nim słówko „comp", to grupa poświęcona jest komputerom. Dyskusje o grach toczą się jednak w grupach zawierających rozszerzenie „rec". Jest to skrót od angielskiego słowa recreation, oznaczającego rozrywkę. Obok rozszerzeń istnieją też sformułowania dodatkowe, dzięki którym nazwy grup są bardziej szczegółowe i bez problemu można się domyśleć, o czym na nich się dyskutuje. Przykładowo, znana grupa pl.rec.gry.komputerowe.klasyka poświęcona jest starszym, ale wciąż popularnym programom. To tu porozmawiasz o „Sensible World Of Soccer" czy „Prince Of Persia". Zauważ, że poszczególne człony nazwy grupy rozdzielają kropki – zupełnie tak samo, jak ma to miejsce w przypadku adresów stron www.

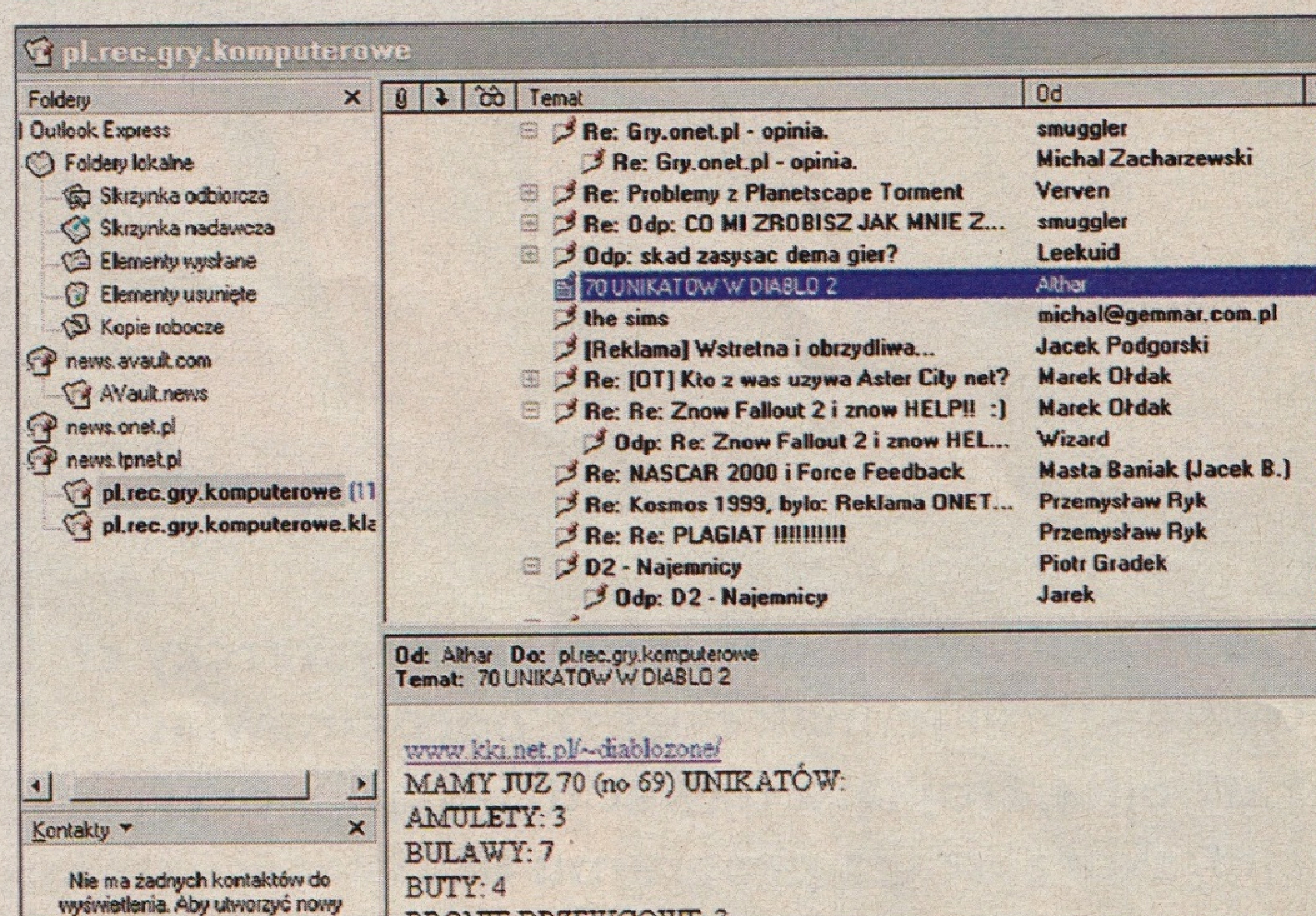
Na początku wybierz kilka grup, które zainteresowały cię najbardziej. Później naciśnij przycisk Zapisz się. To wszystko!

Jeśli chcesz zrezygnować z jakiejś grupy, wskaż na nią, a następnie wybierz Zrezygnuj. Możliwe jest rezygnowanie z kilku grup naraz, po prostu trzeba zaznaczyć je wszystkie.



Z listy dostępnych grup dyskusyjnych wybierz te, które cię interesują

3. Czytanie i pisanie wiadomości



Na niektóre grupy dyskusyjne przybywa dziennie kilkaset postów

Kiedy po raz pierwszy wybierzesz jakąś grupę, program automatycznie załaduje trzysta ostatnich wiadomości (możliwe jest ustawienie mniejszej lub większej ilości) i wyświetli ich nagłówki. Następnym razem Outlook załaduje jedynie nowe wiadomości.

Aby przeczytać wiadomość trzeba kliknąć na temat w jej nagłówku. Outlook ściągnie wiadomość z serwera i wyświetli jej zawartość w oknie poniżej. Można też ściągnąć kilka wiadomości jednocześnie. W tym celu należy przytrzymać klawisz Shift i zaznaczyć posty, które chce się załadować. Następnie trzeba wybrać Zaznaczenie wiadomości i Ściągnięcie zaznaczonych wiadomości.

Jeśli chcesz skomentować post, wybierz Odpowiedź. Otworzy się okno, w którym możesz napisać to, co uznasz za stosowne. Naciskając ikonę Nowa wiadomość, tworzysz list poświęcony nowemu tematowi.

Na początku warto zapisać się do grupy pl.test i wysłać na nią próbną wiadomość. Chwilę później powinna do ciebie dotrzeć odpowiedź informująca, ile czasu twój list wędrował do serwera.

Pamiętaj, że komentując czyjś list, powinieneś na jego wstępie zaznaczyć, kto go napisał. Postaraj się też, aby twoja odpowiedź miała estetyczny wygląd, a twoja sygnaturka nie była większa niż 5 linii po 80 znaków każda. Cytując czyjąś wypowiedź, zaznacz jej fragmenty znaczkiem „>", wstawiając go na początku każdej linijki. Na szczęście większość programów robi to automatycznie.

Na grupach dyskusyjnych można pogadać z fajnymi ludzmi

DAJCIE MI KODY DO PAC-MANA!

TO TYLKO TEST MAILA...

KIEDY WYJDZIE TOMB RAIDER 5? KOCHAM LARĘ C.

INFO

Najpopularniejsze grupy dyskusyjne

pl.rec.gry.komputerowe

Największa polska grupa dyskusyjna o grach komputerowych. Tętni życiem dniem i nocą, jest areną przyjacielskich sporów, ale i bezpardonowych kłótni. Odwiedza ją wiele osób z branży – przedstawiciele dystrybutorów, pism komputerowych i serwisów o grach. To tu dowiesz się, jak najnowsze gry oceniają prawdziwi gracze, to tu będziesz mógł uzyskać niejedną poradę do twojej ulubionej gry.

pl.rec.gry.komputerowe.klasyka

Grupa poświęcona klasycznym grom komputerowym, które mają już kilka lat na karku, a mimo to bawią do rozpuku. Obowiązkowa pozycja dla tych graczy, którzy kochają emulatory i stare przygodówki Sierry z „King's Quest" na czele.

pl.rec.gry.konsole

Miłośnicy konsol też mają swoją grupę. Choć jest ona dedykowana wszystkim rodzajom konsol, to jednak wyczuwalna jest dominacja właścicieli Sony Playstation i Dreamcast. Także i tą grupę odwiedzają przedstawiciele branży.

pl.rec.film

Miłośnicy filmu, i to zarówno w wydaniu kinowym, jak i DVD czy telewizyjnym, powinni odwiedzić właśnie grupę. Jest ona współczesną odmianą Dyskusyjnych Klubów Filmowych, organizacji, które jeszcze kilkanaście lat temu skupiały wokół siebie fanatyków dużego ekranu. Na grupie można podyskutować o najnowszych i nieco starszych obrazach, a także dowiedzieć się co nieco o przebojach znajdujących się jeszcze w fazie produkcji.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

IRC

http://www.mirc.co.uk

http://www.megalith.co.uk/virc

Do rozmowy z jednym kolegą wystarczy ci telefon. Jeśli jednak chcesz porozmawiać z dwójką, trójką, a nawet dziesiątką przyjaciół, skorzystaj z programu IRC

Nazwa IRC pochodzi od angielskiego sformułowania „Internet Relay Chat" i oznacza usługę internetową umożliwiającą porozumiewanie się na żywo z innymi użytkownikami Sieci przy pomocy klawiatury. Do jej obsługi niezbędny jest specjalny program, tzw. klient IRC-a. W Polsce spotkasz się najczęściej z mIRC-em, który jest rzeczywiście bardzo dobry, lecz legalnie występuje tylko w angielskiej wersji językowej.

● Rozmowa polega na przesyłaniu krótkich (do kilku linijek na raz – większa ich liczba uważana jest za flood – patrz słowniczek) wiadomości między użytkownikami – docierają one do rozmówcy zwykle po kilku sekundach. Takie krótkie linijki nazywane są mesgami (od msg – polecenia do ich wysyłania), wysyła się je do innego użytkownika Sieci IRC podając jego nick.

● Sieć IRC zorganizowana jest w kanały tematyczne. Do kanałów można się przyłączać i je opuszczać. Może na nich jednocześnie przebywać wiele osób. Wszystko co piszesz na klawiaturze, a nie jest poprzedzone znakiem „/" (patrz komendy) ukazuje się na kanale i jest skierowane do wszystkich osób.

Sieć IRC funkcjonuje w oparciu o system serwerów, które się wzajemnie ze sobą komunikują. W ten sposób użytkownicy podłączeni do różnych serwerów IRC mogą spotkać się na jednym kanale. Z powodu odległości pomiędzy serwerami powstają jednak opóźnienia. Jeśli są one zbyt duże następuje desynchronizacja serwerów i tzw. split sieciowy. Dla ircującego objawia się on jako wyjście z kanału dużej liczby rozmówców. Niektóre programy od razu sugerują, że nastąpił split. Poza faktem utraty kontaktu z rozmówcą, zdarzenie to nie ma innych negatywnych skutków dla ircującego. Może być jednak wykorzystywane do przejęcia kanału (zdobycia OPa), ale to inna historia.

● Siecią IRC opiekują się tzw. IRC-Opi (IRC-Operatorzy). W Polsce jest ich zaledwie kilku, a ich działania koordynuje Coord Piotr Kucharski. IRC-Opi posiadają szereg przywilejów na kanałach IRC, znacznie przewyższających przywileje zwykłych kanałowych operatorów.

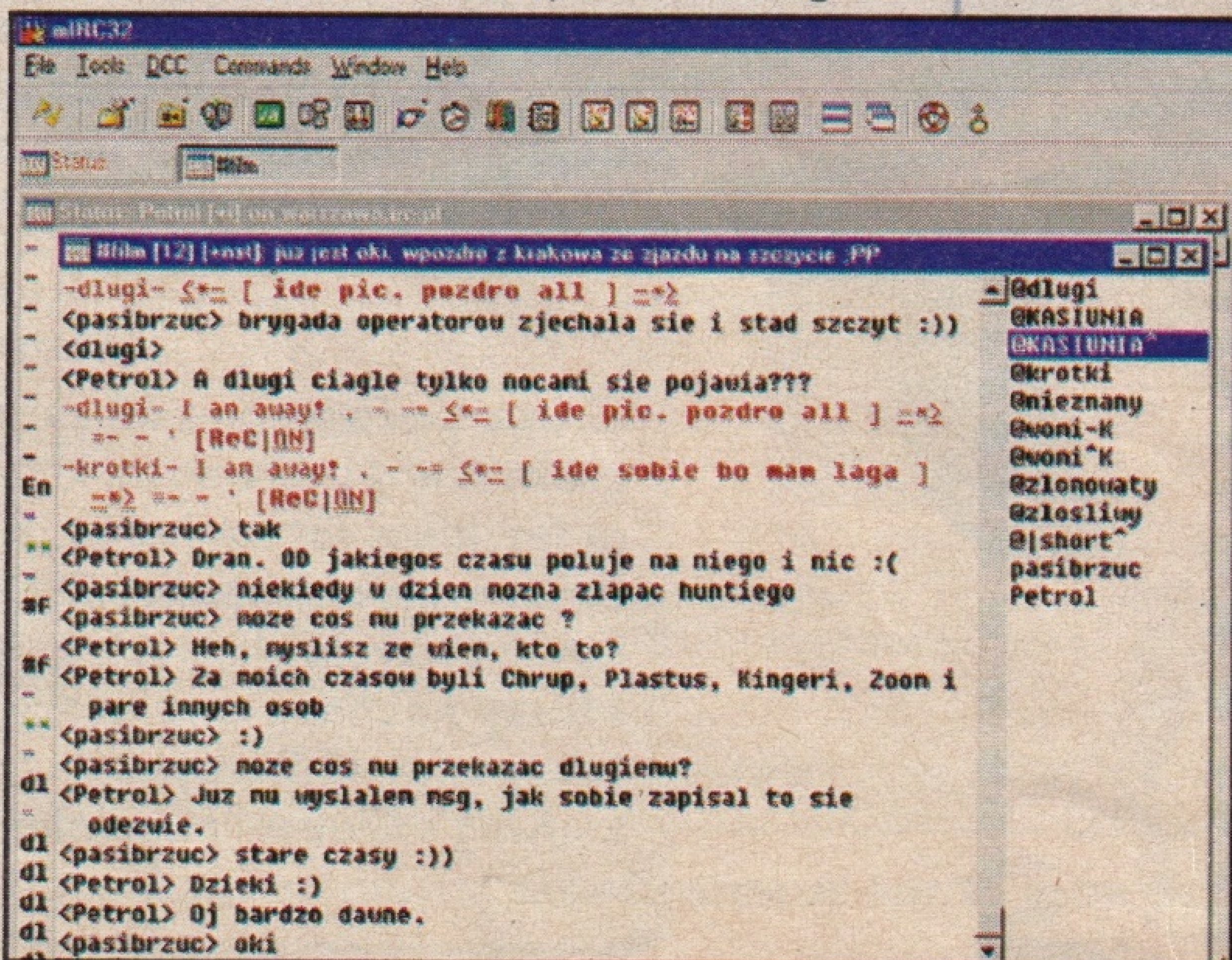
Przyłączenie się do sieci IRC jest proste. Wystarczy wspomniany klient IRC (np.: mIRC) oraz poprawne jego skonfigurowanie. Obsługa mIRCa jest prosta. Po ściągnięciu go z Sieci (np. ze strony www.mirc.co.uk) instalujesz go zupełnie tak samo, jak inne programy. Gdy uruchomisz IRC-a po raz pierwszy, komputer zapyta cię o imię i nazwisko, konto e-mail oraz dwie sugerowane ksywki (nick). Później będziesz musiał skonfigurować serwer IRC-a - w tym celu wybierz z menu File/Options opcję Connect i kliknij na ikonkę Add. W polu IRC Server wpisz adres jednego z polskich serwerów (warszawa.irc.pl, krakow.irc.pl, lublin.irc.pl), a jako port hosta podaj liczbę 6667. To wystarczy, by wejść do Sieci i rozpocząć żywot na łonie rozgadanej społeczności IRC-a.

MIRC

http://www.mirc.co.uk

Najpopularniejszy klient IRC-a, posiada bardzo dużo opcji, wśród których znajdziesz tak zaawansowane, jak możliwość stworzenia własnego IRC-serwera. Stosuje go większość internautów w Polsce. Program daje się bardzo łatwo konfigurować. Niektóre z często powtarzanych czynności można sprawdzić do jednego kliknięcia. Każdy kanał IRC reprezentowany jest jako osobne okno. Istnieje też okno status, gdzie każdy może ręcznie wprowadzać komendy.

Uwaga! Program jako jeden z niewielu zawiera bardzo dobry system pomocy, w którym znaleźć można pełen spis komend IRC. Dostępnych jest wiele programów umożliwiających wtargnięcie na komputer ircującego, a mIRC zawierał w przeszłości wiele dziur, które z czasem były łatane. Do dzisiaj można jednak natknąć się na programy wykorzystujące mIRCa do kasowania plików na lokalnym dysku lub uzyskania dostępu do katalogów.



mIRC, dzięki łatwej obsłudze i rozbudowanym opcjom jest najpopularniejszym klientem IRC

PIRCH 32

http://www.pirchat.com

Prosty w obsłudze program, który zdobył uznanie dzięki opcji łączenia się z kilkoma serwerami jednocześnie. Umożliwia definiowanie aliasów (np.: zamiast wpisywania za każdym razem długiego polecenia przyłączenia się do kanału można zdefiniować krótszy odpowiednik). PIRCH posiada wbudowaną obsługę protokołów pozwalających na nawiązywanie połączenia bezpośrednio pomiędzy rozmówcami (z pominięciem serwera). Dzięki temu można uniknąć lagów oraz zapewnić rozmowie większy poziom poufności. Technologia drag and drop (przeciągnij i upuść) umożliwia wygodne i szybkie przesyłanie plików. PIRCH posiada także wbudowany program finger (pozwala uzyskiwać dodatkowe informacje o osobach na IRC) oraz DNS Lookup. Ten drugi program potrafi zamieniać nazwę domenową (np.: warszawa.irc.pl) na adres IP (np.: 195.116.43.25). Standardem w programach do IRC stają się zabezpieczenia przed floodem, czy innymi popularnymi atakami.

http://www.
pirchat.com

VISUAL IRC'97

http://www.megalith.co.uk/virc

Jeden z prostszych programów dostępnych w Sieci, bardzo popularny na Wyspach Brytyjskich. Cechuje go ładna szata graficzna (program przypomina jeszcze jeden składnik MS Office 97) i dość rozbudowany system podpowiedzi. Wygląd programu można dowolnie zmieniać. VISUAL IRC jest bardzo mocno zintegrowany z Siecią. Napisany gdziekolwiek adres WWW, po kliknięciu powoduje otworzenie przeglądarki internetowej. Program posiada specjalny tryb dla ludzi stawiających pierwsze kroki w sieci IRC. Wyświetla on pomocne podpowiedzi prowadząc użytkownika za rączkę od wstępnej konfiguracji programu aż po zaawansowaną obsługę kanałów. VISUAL IRC posiada wsparcie dla skryptów IRC (automatyzują one część funkcji), które mogą być pisane w dowolnym języku skryptowym (np. Visual Basic, Java Script).

Najważniejsze komendy IRC

Większość programów obsługujących IRC-a ma tę wadę, że obsługuje się je za pomocą komend wpisywanych z klawiatury. Każdą z nich należy poprzedzić znaczkiem „/”, w przeciwnym razie potraktowana zostanie jako wypowiedź i komputer przekazuje je bezpośrednio na kanał.

- *ban ksywka* – uniemożliwia danej osobie wejście na kanał. Z reguły połączone z komendą „kick”
- *exit* – wyjście z programu, rozłączenie się z serwerem
- *join #kanał* – wejście na kanał o podanej nazwie. Jeśli kanał jest pusty, automatycznie zostajesz jego OP-em
- *kick ksywka* – wyrzucenie użytkownika z kanału. Opcja tylko dla OP-ów
- *load plik* – wczytanie pliku z skryptem IRC-a, programem, który daje dodatkowe możliwości i uprzyjemnia pogawędkę
- *leave #kanał* – wyjście z danego kanału. Jeśli jesteś tylko na jednym, wystarczy, że wstukasz samo „leave”
- *msg ksywka tekst* – przekazanie tekstu tylko i wyłącznie do osoby o pseudonimie „ksywka”. Sposób na miłą rozmowę bez świadków
- *nick ksywka* – zmiana ksywki, pod którą występujesz na IRC-u
- *ping ksywka* – wysyła do komputera osoby o pseudonimie „ksywka” krótką informację, którą jego komputer automatycznie odsyła. Dzięki temu wiadomo, jak duże jest na Sieci opóźnienie (tzw. lag). W Polsce nie powinien być większy niż 2-3 sekundy
- *who #kanał* – wyświetla informację o osobach obecnych na kanale
- *whois ksywka* – podaje informacje o osobie noszącej daną ksywkę, łącznie z kanałami, na których przebywa, serwerem IRC-a, do którego jest przyłączony i okresem bezczynności (idle time), który pozwala ci zorientować się, czy dana osoba wciąż siedzi przy klawiaturze

```
#film [12] [+nst]: juz jest oki. wpozdro z krakowa ze zjazdu na szczycie :PP
-dlugi- ≤*= [ ide pic. pozdro all ] =*≥
<pasibrzuc> brygada operatorow zjechala sie i stad szczyt :)
<dlugi>
<Petrol> A dlugi ciagle tylko nocami sie pojawia???
-dlugi- I am away! . - -= ≤*= [ ide pic. pozdro all ] =*≥
  =- - ' [ReC|ON]
-krotki- I am away! . - -= ≤*= [ ide sobie bo mam laga ]
  =*≥ =- - ' [ReC|ON]
<pasibrzuc> tak
<Petrol> Dran. OD jakiegos czasu poluje na niego i nic :(
<pasibrzuc> niekiedy w dzien mozna zlapac huntiego
```

Rozmowa IRC tylko na początku wygląda dziwnie – szybko się do niej przyzwyczaisz

SŁOWNICZEK

Już podczas swojej pierwszej wizyty na IRC-u spotkasz się z wieloma słowami, których znaczenia możesz nie zrozumieć. Nie martw się jednak – CLICK! jak zwykle pomoże ci:

BAN – zakaz wstępu na kanał wydany w konsekwencji niepoprawnego zachowania się.

BOT - specjalny program pełniący pieczę nad kanałem. Jest to jednocześnie posiadacz prawa OP-a, rozdzielający je stałym bywalcom kanału, pomagający początkującym.

MSG – informacja skierowana tylko i wyłącznie do jednego użytkownika, niewidoczna dla pozostałych osób na kanale.

FLOOD – wysłanie wielu informacji w bardzo krótkim czasie, uniemożliwiające użytkownikom kanału przeczytanie kierowanych do nich informacji (znikają u góry ekranu). Bardzo często karane zbanowaniem.

INVITE ONLY – kanał tylko dla zaproszonych przez OP-a gości. Pozostali użytkownicy Sieci nie mają doń prawa wstępu.

KICK - elektroniczne kopnięcie skutkujące wyrzuceniem użytkownika z kanału, na szczęście z możliwością powrotu. Kara za złe zachowanie.

KANAŁ – odpowiednik CHAT-owego pokoju, miejsce, w którym spotyka się określona grupa ludzi.

LAG – opóźnienie w przekazie danych między użytkownikiem a serwerem. Ideałem jest lag zbliżony do zera

NICK – z angielska ksywka. Imię, pod którym figurujesz na IRC-u.

OP – operator kanału; także specjalny zestaw praw mu przysługujących (m.in. kick, ban). OP posiada przed swoim imieniem symbol małpki („@”) - ot, taka prześmiewcza korona.

PING – wysłana w Sieć informacja, pozwala zmierzyć lag pomiędzy 2 osobami.

SKRYPT – program zawierający szereg nowych opcji, dodający zestaw nowych komend. Większość obecnych w Sieci skryptów to skrypty wojenne, ułatwiające OP-om życie i zabezpieczające ich przed wykopaniem.

SPLIT – rozdzielenie serwerów sieciowych, powodujące powstanie kilku kanałów o tych samych nazwach.

TOPIC – kanałowe hasło na dany dzień, czasem jest to informacja dnia („Kowal nie zdał matury!”), a czasem temat bieżącej rozmowy.

Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski, Dominik „Merlin” Kruk

ICQ

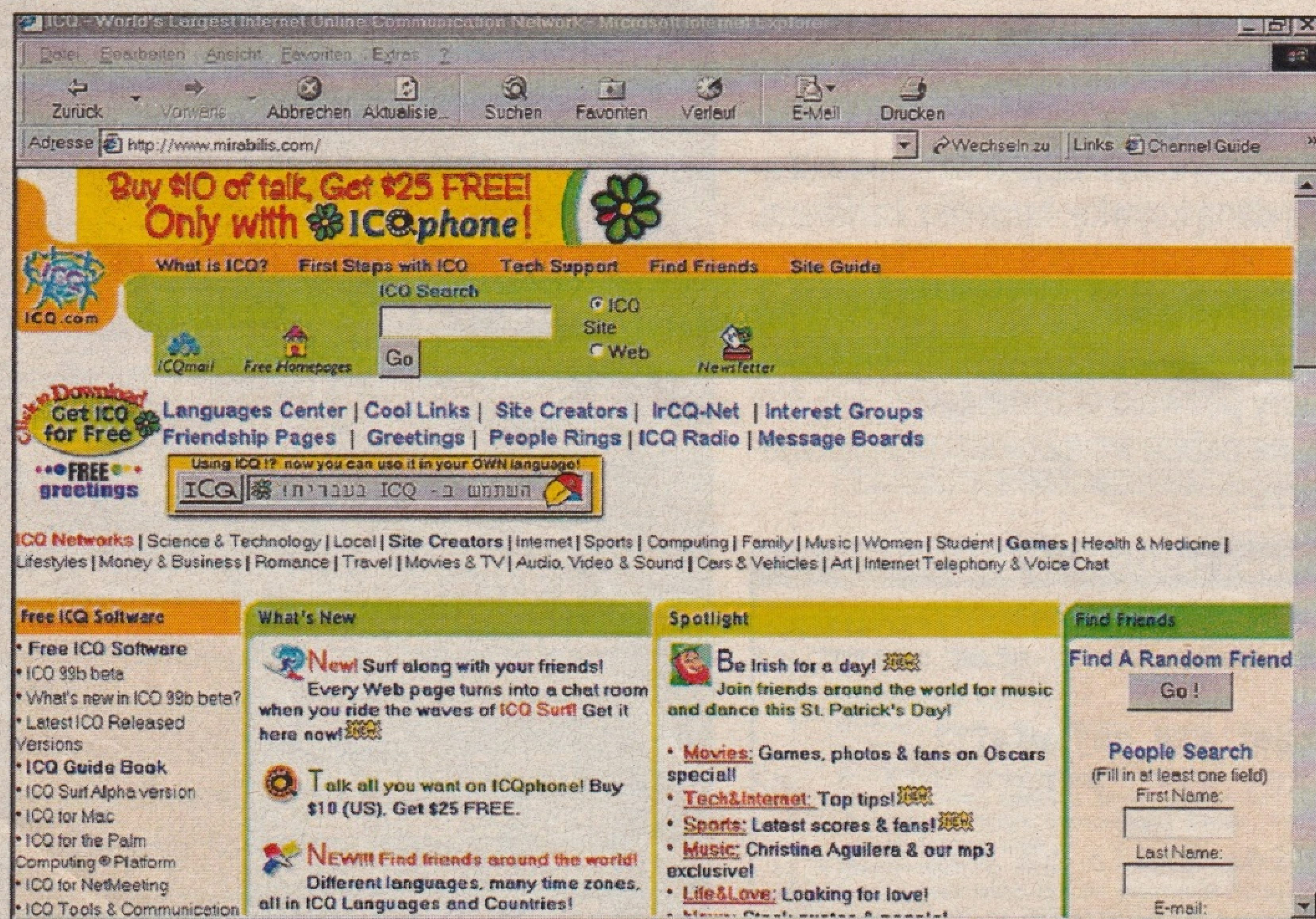
Poza tradycyjnie już związanym z Internetem IRC oraz pocztą elektroniczną istnieje jeszcze jeden, równie popularny sposób komunikacji w Sieci. Jest nim ICQ

Hej, hej ,chłopcy! Od dziś czekam na was w Sieci. Może sobie pogadamy przez ICQ? Wystarczy, że się zalogujecie i podacie swój UIN. Rozumiecie?

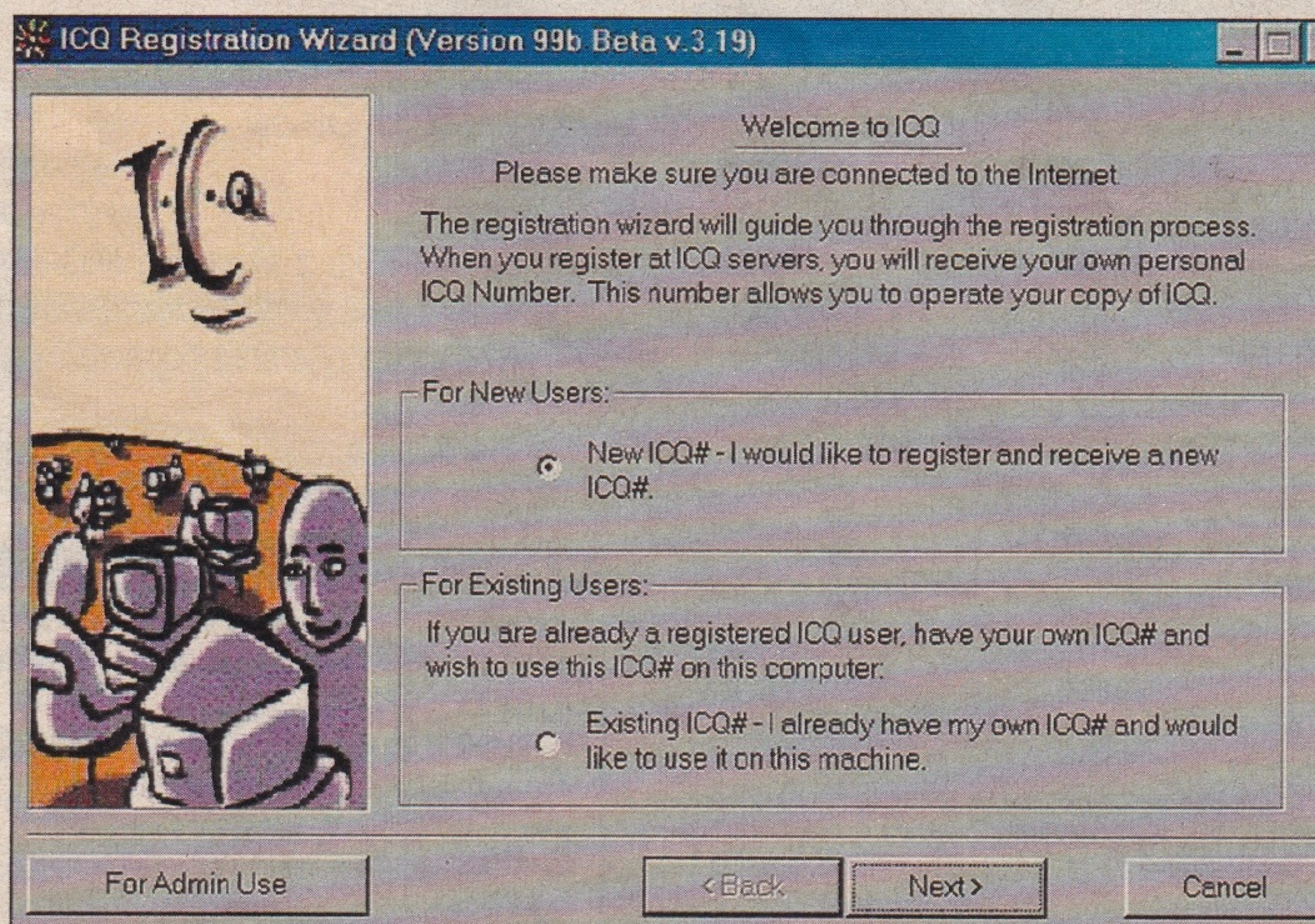
Rozmawianie poprzez Internet może się odbywać na kilka sposobów. Do dyspozycji jest poczta, IRC, CHAT, a także ICQ. Ten ostatni sposób posiada tę zaletę, że użytkownik jest automatycznie powiadamiany o obecności znajomych w Sieci. Abyś mógł przyłączyć się do ICQ, potrzebujesz specjalnego programu zwanyego po angielsku Instant Messenger. Programik ten zgłasza użytkownika na specjalnym serwerze i ściąga informacje o osobach znajdujących się w danym momencie w Sieci. Spośród nich możesz wybrać swojego rozmówcę. Niestety, musi on posiadać ten sam ICQ Instant Messenger. W Internecie można znaleźć wiele programów tego typu, np. Yahoo Messenger. Największą popularnością cieszy się jednak ICQ firmy Mirabilis. To zdecydowanie najlepszy Instant Messenger dostępny w Sieci. Posiada wiele pożytecznych opcji i jest przyjazny dla użytkownika. Korzysta z niego większość internautów, dzięki czemu z reguły omijają ich problemy z niezgodnością Instant Messengerów.

Ściągnięcie i zainstalowanie oprogramowania

Angielski program ICQ można ściągnąć za darmo ze strony www.mirabilis.com, jednak jego najnowszą wersję znajdziesz też np. na serwerze serwisu www.download.com. Aby zainstalować program, uruchom ściągnięty plik i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Potem zarejestruj się na serwerze ICQ. Nie jest to na szczęście trudne – pojawiający się przy pierwszym uruchomieniu ICQ tzw. Registration Wizard przeprowadzi cię krok po kroku przez całą procedurę rejestracji. Po podaniu odpowiednich danych (m.in imię, nazwisko, pseudonim oraz e-mail) otrzymasz własny numer identyfikacyjny zwany Universal Internet Number, w skrócie UIN. Dzięki niemu inni użytkownicy ICQ będą mogli odnaleźć cię i zidentyfikować bez najmniejszego problemu. Warto rozesłać swój UIN do wszystkich znajomych, a także umieścić go w sygnaturce e-mail. Wówczas każdy, kto będzie chciał się z tobą skontaktować, uczyni to bez trudu. Jeżeli korzystasz z Sieci w szkole, na uczelni bądź w pracy, może się zdarzyć, że komputer nie będzie w stanie połączyć się z serwerem ICQ i nie nada ci numeru UIN. Administratorzy Sieci bardzo często wyłączają usługę ICQ, nie chcąc, by podlegający im użytkownicy tracili czas na pozornie bezproduktywnych rozmowach z sieciowymi przyjaciółmi. Jeżeli i u ciebie w szkole ma miejsce podobna sytuacja , możesz spróbować przekonać administratorów, że korzystasz z ICQ w celach naukowych – chcesz nauczyć się jego obsługi.



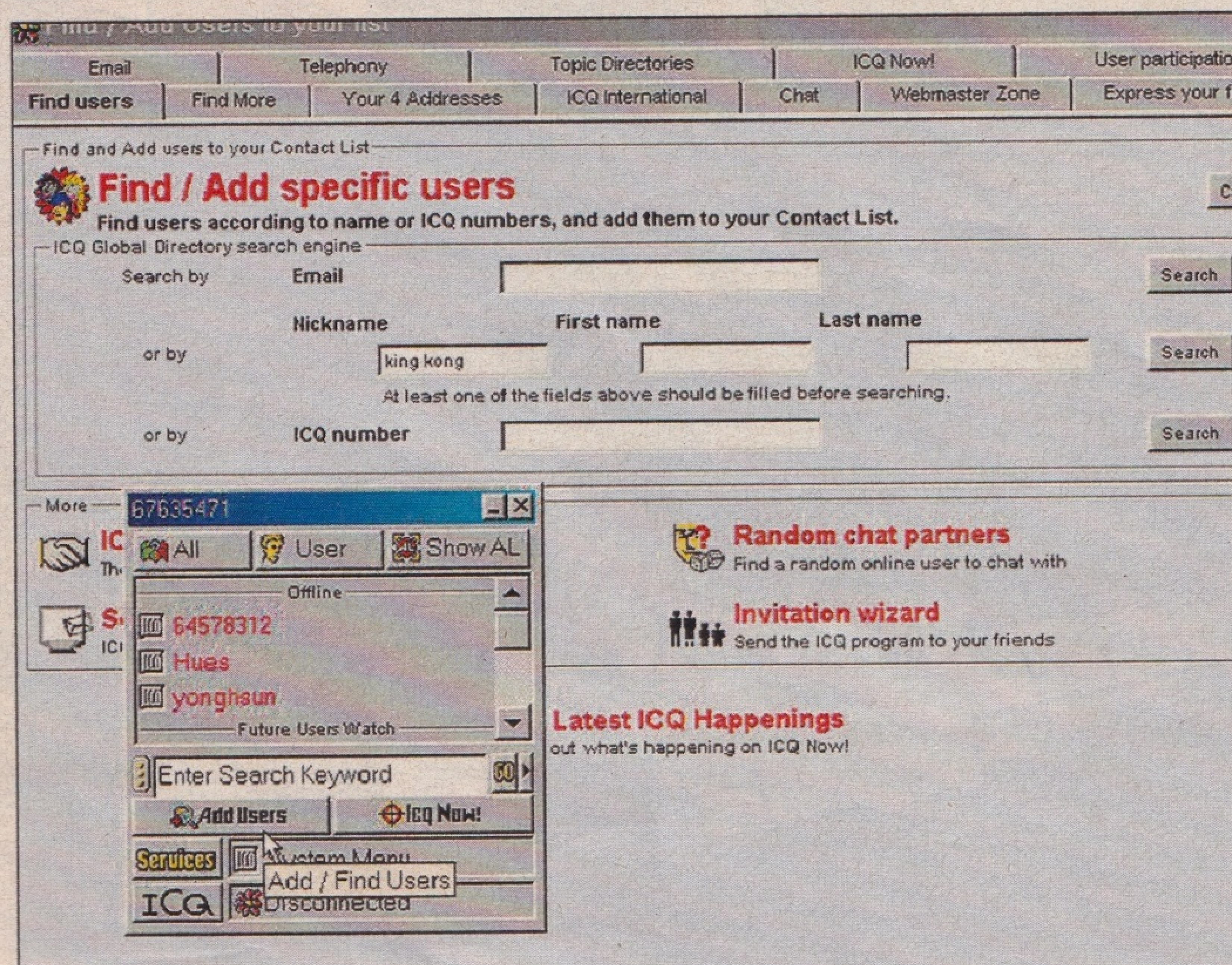
Program ICQ ściągniesz z Sieci. Jego najnowsza wersja znajduje się pod adresem www.mirabilis.com



Przed rozpoczęciem pierwszej wizyty na ICQ musisz zarejestrować się i zdobyć swój własny numer UIN

Lista kontaktowa

Partnera do rozmowy możesz znaleźć na klika różnych sposobów. Po pierwsze, możesz pozwolić programowi, by przydzielił ci losowo wybraną osobę. Jeśli szukasz kogoś konkretnego, możesz sprawdzić, czy jest akurat zalogowany w Sieci i wówczas połączyć się z nim. Masz również możliwość stworzenia swojej własnej listy kontaktowej, z której później wybierasz numery UIN i pseudonimy bądź adresy osób, z którymi chcesz rozmawiać. Lista taka przypomina klasyczną książkę adresową; nie powinieneś więc mieć problemów z jej obsługą. Już pierwszego dnia użytkowania programu ICQ powinieneś wysłać swój UIN do wszystkich znajomych. W ten sposób uzyskasz ich aktualne „namiary" i zbudujesz swoją własną listę kontaktową. Dzięki niej będziesz mógł skontaktować się z przyjaciółmi, gdy tylko pojawią się na Sieci.



Dzięki ICQ znajdziesz nowych przyjaciół, a także odświeżysz stare znajomości. Tylko nie wpadnij w nałóg – to niebezpieczne!

INFO

Inne programy typu Instant Messenger

Yahoo Messenger *– dostępny na niemal wszystkie systemy operacyjne, informuje o pogodzie, cenach akcji i wynikach sportowych. http://messenger.yahoo.com*

Excite PAL *– angielski program, dość prosty, mimo to wystarcza do zwykłych rozmów. www.excite.com/communities/pal/home/*

Pow Wow *– możliwości tego programiku są porównywalne z ICQ, jednak nie jest on aż tak popularny jak dzieło programistów z Mirabilis. http://www.tribal.com/*

Gooey *– ten program posiada pewną niezwykłą cechę. Gdy jesteś na jakiejś stronie internetowej, Gooey pokazuje ci, kto spośród jego użytkowników również się na niej znajduje. http://www.hypernix.com/cmp*

Rozmowa przez ICQ

Zalogowałeś się, a na liście korespondencyjnej posiadasz adresy kilku kolegów. Jeśli któryś z nich zaloguje się, jego imię bądź ksywka pojawi się w polu Online. Aby wysłać do kogoś wiadomość, klikasz na jego imię. Wówczas otwiera się okno, w którym wpisujesz treść listu, a następnie naciskasz Send.

Gdy wiadomość przysyła do ciebie ktoś, kto znajduje się na twojej liście, jego imię zaświeci się. Czasem towarzyszy temu charakterystyczny dźwięk. Otrzymaną wiadomość możesz przeczytać albo wyrzucić bez oglądania, wybierając Move to ignore list. W podobny sposób ignorujesz natrętnych internautów.

Jeśli chcesz mieć chwilę spokoju, nie musisz opuszczać ICQ. Po prostu wybierz opcję Do not disturb, która uczyni cię niedostępnym dla innych użytkowników. Oczywiście ICQ posiada wiele innych możliwości, jednak powinieneś opanować je sam.

Pamiętaj, że podczas internetowej rozmowy powinno się przestrzegać netykiety. Nie musisz nazywać starszych od siebie osób „Panami" (choć często jest to dobrze widziane), jednak nie możesz przeklinać i wysyłać jednej i tej samej wiadomości kilkakrotnie. Postaraj się też zawrzeć wszystko to, co chcesz napisać, w jednej wiadomości.

Tak wygląda wiadomość wysłana przez ICQ

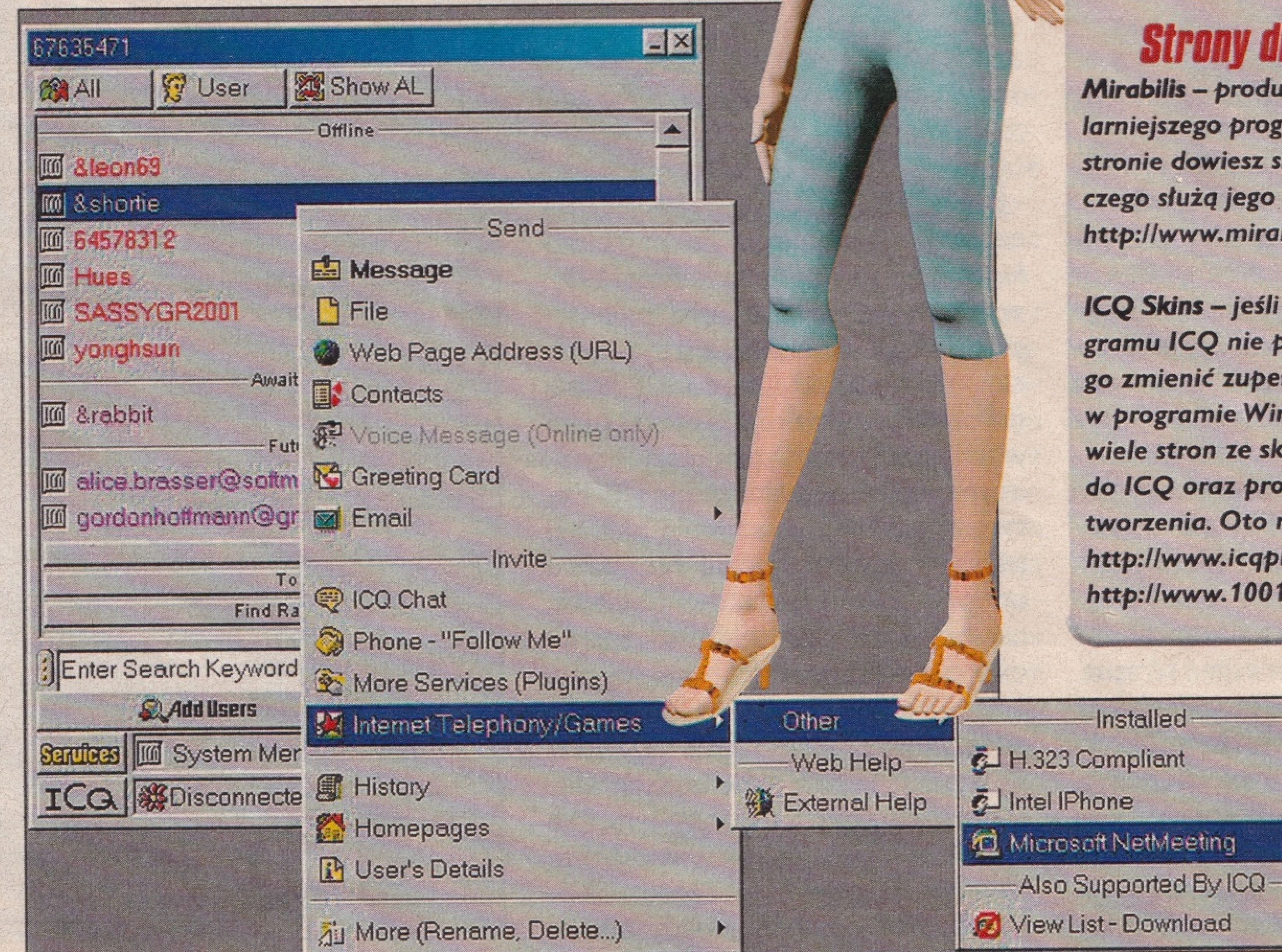


Specjalne możliwości

Instant Messenger, oprócz zwykłej rozmowy, oferuje też dodatkowe możliwości. Można, na przykład, za pośrednictwem konta pocztowego przesyłać pliki. Aby uruchomić te dodatkowe funkcje, będziesz potrzebował tzw. Plug-in. Wszystkie Plug-ins współpracujące z ICQ znajdziesz na stronie www.icq.com/plugins. Ich ściągnięcie jest bezpłatne.

Niektóre programy typu Instant Messenger umożliwiają zmianę skór (szaty graficznej), tak jak to ma miejsce w programie Winamp. W większości z nich możesz też podpinać własne dźwięki. Nic nie stoi na przeszkodzie, by odgłos trąbiącego słonia informował cię o nadejściu nowej wiadomości.

Warto co kilka miesięcy ściągnąć z Sieci najnowszą wersję ICQ. Będzie ona pozbawiona wszystkich odkrytych przez autorów błędów, pojawią się też nowe, atrakcyjne opcje i udogodnienia, a także najpopularniejsze Plug-iny.



INFO

Strony dla Chaterów

Mirabilis *– producent najpopularniejszego programu ICQ. Na tej stronie dowiesz się, jak go używać i do czego służą jego najważniejsze opcje. http://www.mirabilis.com*

ICQ Skins *– jeśli obecny wygląd programu ICQ nie podoba ci się, możesz go zmienić zupełnie tak samo, jak w programie Winamp. W Sieci jest wiele stron ze skórami (ang. skins) do ICQ oraz programami do ich tworzenia. Oto niektóre z nich: http://www.icqplus.org http://www.1001icqskins.com*

Obsługa ICQ jest naprawdę prosta - nie daj się zwieść tysiącom tajemniczych opcji!

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

MP3

Podczas pracy na komputerze miło jest posłuchać muzyki. Oczywiście chodzi o utwory dobrej jakości, jak te z płyt CD. Lecz co zrobić, gdy CD-ROM jest akurat zajęty...

MP3 jest na topie!

MP3 to jeden z najbardziej rozpowszechnionych sposobów cyfrowego zapisywania dźwięków. Popularne MPtrójki wykorzystywane są już nie tylko w połączeniu z komputerami. Nie są rzadkością miniaturowe odtwarzacze typu walkman (patrz str.45), radia samochodowe czy zegarki z wbudowanym programem odgrywającym pliki tego typu. Dostępne są również stacjonarne odtwarzacze akceptujące płyty CD z utworami w tym formacie. MP3 wdziera się we wszystkie dziedziny życia!

Nie stało się tak bez powodu – muzyka w tym formacie tylko nieznacznie ustępuje jakością utworom zapisanym na oryginalnym kompakcie, zajmując jednocześnie o wiele mniej miejsca.

Niewielka (np. w porównaniu z plikami WAV) objętość plików MP3 pozwala taakże na ściąganie ich z Internetu nawet przy użyciu zwykłego modemu. Wbrew pozorom, nie zawsze jest to nielegalne. Obecnie istnieje całe mnóstwo stron, z których można za darmo ściągać pliki MP3. Jest to duża szansa szczególnie dla początkujących i mniej znanych muzyków, którzy w ten sposób mogą zaprezentować swoje utwory szerszej publiczności.

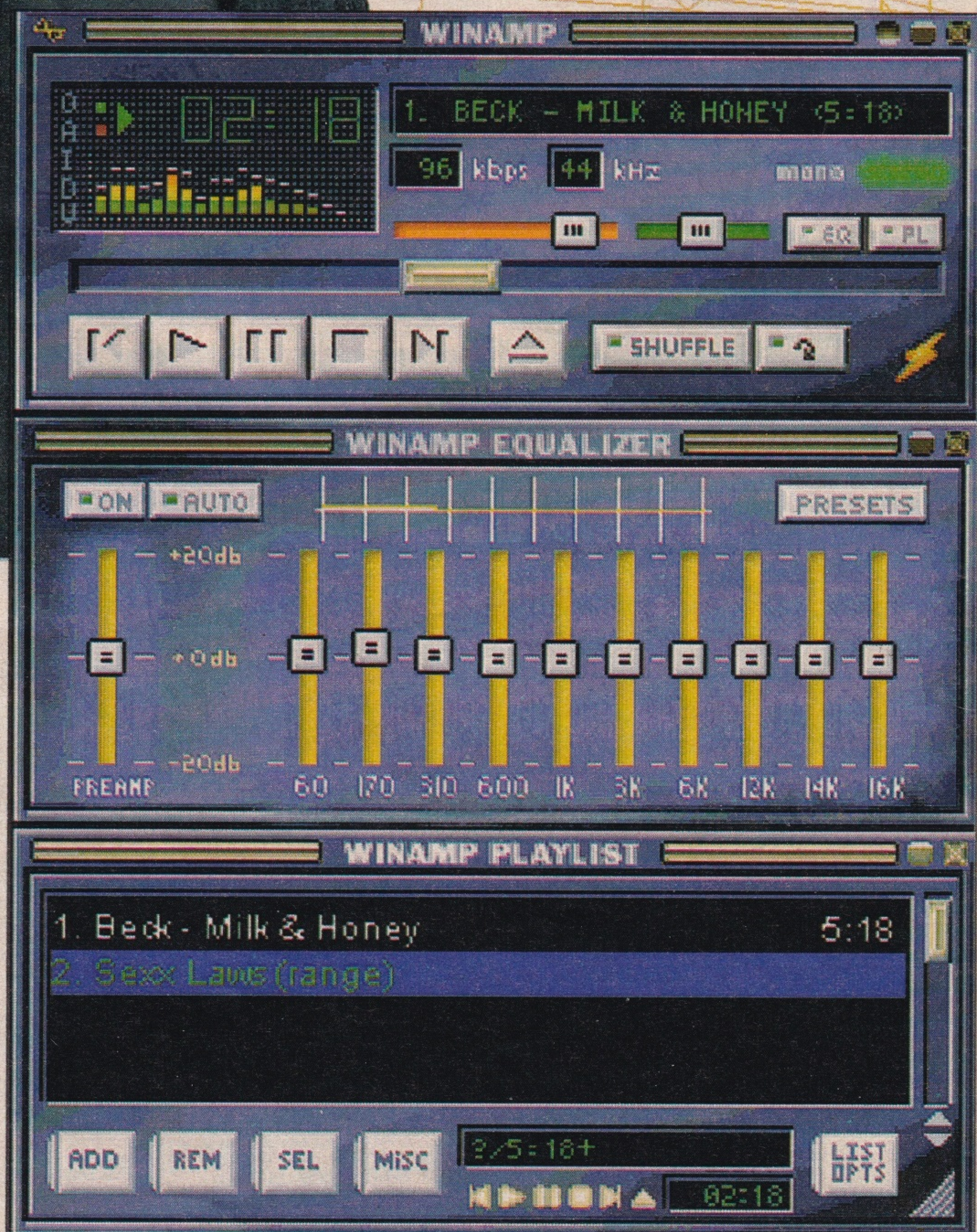
Słuchaj brachu MP3, ale nie przegrywaj nielegalnej muzy

Jak działa MP3?

Tajemnica rozmiaru plików MP3 tkwi w kompresji stratnej. Ma to zarówno swoje zalety jak i oczywiste wady. Z jednej strony utwór trwający 3 minuty nie zajmuje 30 MB (jak w przypadku plików typu WAV – formatu zapisywania dźwięku w postaci cyfrowej bez kompresji), a jedynie 3MB. Na dysku o objętości 4GB można w ten sposób zapisać ok. 4000 minut muzyki, co odpowiada 57 płytom CD po 70 minut.

Wadą takiego rozwiązania jest wspomniana kompresja stratna. Oznacza to, że utwór przegrany z płyty CD i skonwertowany do MP3 nie będzie brzmiał tak samo, jak oryginał. Podczas kompresowania utworu należy zwrócić uwagę na metodę oraz współczynnik kompresji. Im bardziej „spakowany" będzie plik, tym mniej miejsca zajmie na dysku, ale jednocześnie osłabi to jego jakość. Poddając pliki kompresji warto zastanowić się, w jakich warunkach będą one odsłuchiwane. Kompresja ze współczynnikiem bitrate rzędu 128 kbit/s (kilobitów na sekundę) wystarcza w większości przypadków. Jednak im mniejszy współczynnik bitrate, tym mniej miejsca zajmuje plik, ale też tym gorsze będzie brzmienie utworu. Dla przykładu, ten sam utwór przy 128 kbit/s zajmie około dwa razy więcej miejsca, niż przy 68 kbit/s.

Metody kompresji MP3 powstały w wyniku badań nad ludzkim słuchem. Okazało się bowiem, że ucho ludzkie lepiej wychwytuje dźwięki o pewnych częstotliwościach. Powszechnie wiadomo, że np. pies słyszy więcej niż ludzie (stąd ultradźwiękowe gwizdki na



Najpopularnieszy komputerowy odtwarzacz plików MP3 to Winamp. Jest niezwykle prosty w obsłudze, a jego wygląd można dowolnie zmieniać

Zdjęcia: T.Kaplan, M.Cairus, B.Kuhmstedt, J.Schmiedel

dla każdego

Jedną z popularniejszych stron poświęconych utworom zapisanym w formacie MP3 jest www.mp3.com.pl

psy niesłyszalne dla człowieka). Pozwala to wyciąć z kompresowanego utworu te częstotliwości, które są gorzej słyszane lub wcale przez większość odbiorców (na tym polega kompresja stratna). Dzięki temu zaoszczędzono sporo miejsca w pliku wynikowym.

Zdolność akomodacji ucha również daje pole do popisu dla programistów tworzących algorytmy kompresji. W trakcie badań wyszło na jaw, że człowiek nie słyszy niskich tonów następujących zaraz po wysokich (tzw. czasowe maskowanie sygnałów słabszych przez silniejsze). Wyższe tony po prostu zagłuszają niższe w swoim najbliższym otoczeniu. Co ciekawe, dotyczy to tonów niskich następujących zarówno po wysokich tonach, jak i przed nimi. Zupełnie jakby ucho wiedziało, że za chwilę nastąpi wysoki ton i nie przetwarzało informacji o poprzedzających go tonach niskich.

Odtwarzanie MP3

Aby odtworzyć utwór w formacie MP3, należy uruchomić specjalny program. Istnieje wiele różnych narzędzi potrafiących dekompresować takie pliki, lecz najpopularniejszym jest Winamp. Odtwarzać pliki MP3 potrafi także Real Player oraz najnowszy Windows Media Player.

Winamp zyskał swoją popularność dzięki mnogości opcji, które udostępnia. Program ten jest stale udoskonalany i posiada niemal wszystkie opcje, jakie mogą ci się zamarzyć. Jedną z bardziej użytecznych jest tworzenie i zapisywanie list odtwarzania. Można wybrać, które utwory mają być odtwarzane i w jakiej kolejności oraz czy odtwarzanie ma zostać zapętlone. Listę taką można następnie zapisać na dysku. Istnieje również cały szereg dodatków, tzw. plug-in, właśnie do programu Winamp. Niektóre z nich dodają efekty graficzne (dynamicznie generowana grafika zsynchronizowana z odtwarzanym utworem), inne filtry dźwiękowe (np. wyodrębnienie samego głosu piosenkarza – bez podkładu mu zycznego).

Czy MP3 są legalne?

Nie wolno zapominać, że wszystkie utwory stanowią własność ich autorów. Na większości stron internetowych MP3 umieszczane są bez ich zgody. Ponieważ takie pliki można ściągać za darmo, więc nie przynoszą one żadnych korzyści materialnych swoim twórcom. Kopiowanie takich plików to piractwo. Co prawda w Polsce prawo nie jest jeszcze przygotowane do obrony interesów artystów, których prace rozprowadza się przez Internet, ale nie stanowi to żadnego usprawiedliwienia. Nie jest też prawdą, że ściągnięcie pliku MP3 z serwera, na którym znajduje się informacja o konieczności jego skasowania w ciągu 24 godzin, jest legalne. Również wysyłanie na serwer własnoręcznie stworzonych plików MP3 to piractwo. Tworzenie plików MP3 z posiadanych płyt CD jest legalne wyłącznie wtedy, gdy przeznaczysz je tylko do własnego użytku.

Z drugiej strony, wielu nieznanych artystów umieszcza swoje dzieła w Internecie, gdyż stanowi to dla nich najlepszy sposób promocji. Również niektóre większe firmy muzyczne wypuszczają czasami utwory promocyjne jako pliki MP3. Ich ściąganie jest jak najbardziej legalne.

Szansa dla nieznanych

Wiele młodych osób fascynuje się muzyką. Niektórzy nawet zakładają własne zespoły. Niestety,, nie mają jak zareklamować swojej twórczości. Szefowie wielkich wytwórni płytowych raczej nie chcą przesłuchiwać kaset jakichś garażowych grup. Dlatego większość takich małych zespołów znika po pewnym czasie. Jednak teraz pojawiła się dla nich szansa. MP3 pozwala bowiem umieścić swoje piosenki w Internecie, gdzie bardzo dużo osób będzie miało do nich dostęp. W Polsce nie jest to jeszcze w żaden sposób rozwiązane, ale za granicą istnieją firmy, które przyjmują od nieznanych artystów pliki MP3 i umieszczają na własnych stronach. Firmy płytowe używają tego rozwiązania do wyszukiwania nowych talentów. Osoby, których piosenki cieszą się popularnością, mogą dostać swoją szansę i być może zaistnieją na prawdziwym rynku muzycznym.

Na serwerze www.emusic.com znajdziesz wiele utworów MP3 znanych artystów, np. grupy Bush

INFO

Gdzie szukać MP3

- www.besonic.com – tutaj znajdziesz sporo piosenek nieznanych zespołów. Możesz również spróbować umieścić tu własne nagrania
- www.mp3-world.net/d/musik/index.shtml – strona z plikami i linkami do innych stron zawierających MP3
- www.mp3.com – jedna z największych stron z utworami MP3
- http://content.ubl.com/downloadsdirect/ – strona z nagraniami promocyjnymi znanych artystów, np. Björk czy Smashing Pumpkins
- www.tunes.com – amerykańska strona z mnóstwem plików do ściągnięcia
- www.listen.com – wyszukiwarka stron, na których umieszczone są legalne MP3
- www.mjuice.com – sklep internetowy, ale można tu znaleźć darmowe pliki znanych wykonawców

Leksykon

Terminologia MP3

MP3 (MPEG 1 Layer 3)
Sposób zapisywania dźwięków w postaci plików. Muzyka w tym formacie zachowuje jakość zbliżoną do CD.

Playlist
Spis utworów, które mają być odtwarzane wraz z kolejnością ich grania.

Odtwarzacz MP3
Program zdolny do odczytywania plików w formacie MP3 i ich odtwarzania.

CD-Ripper
Program przegrywający utwory z płyty CD i zapisujący je w pliku WAV.

Format Wave
Format zapisywania dźwięków bez zastosowania kompresji. Plików w formacie WAV można używać w Windows jako dźwięków towarzyszących różnym zdarzeniom.

Bitrate (przepustowoÊç)
Pliki bardziej skompresowane (zajmujące mniej miejsca) mają małe bitrate. Im większy jest ten parametr, tym lepsza jakość utworu – 128 kbit/s odpowiada w przybliżeniu jakości płyty CD.

MP3-Encoder
Program wykorzystywany do konwertowania plików WAV na MP3.

Programy All-in-One
Programy posiadające te same funkcje co CD-Ripper, MP3-Encoder i odtwarzacz MP3. Najlepszym przykładem jest opisywany obok RealJukebox.

Skin
Graficzny dodatek, tzw. skóra, który zmienia wygląd programu (np. Winamp), ale nie zmienia jego funkcji.

Plug-In
Niewielki program, który modyfikuje lub dodaje nowe funkcje do innego programu. Na przykład pozwala tworzyć efekty graficzne do piosenek odtwarzanych przy pomocy Winamp.

Jak stworzyć MP3

Muzykę zapisaną na krążku CD można bardzo łatwo zamienić na MP3. Potrzebny będzie do tego jedynie specjalny program, np. RealJukebox (www.real.com) albo Cdex (www.cdex.n3.net). RealJukebox w wersji bezpłatnej umożliwia kompresowanie do formatu MP3 jedynie przy współczynniku bitrate nie przekraczającym 96 kbit/s. Natomiast przy pomocy Cdex można otrzymać pliki osiągające nawet 256 kbit/s.

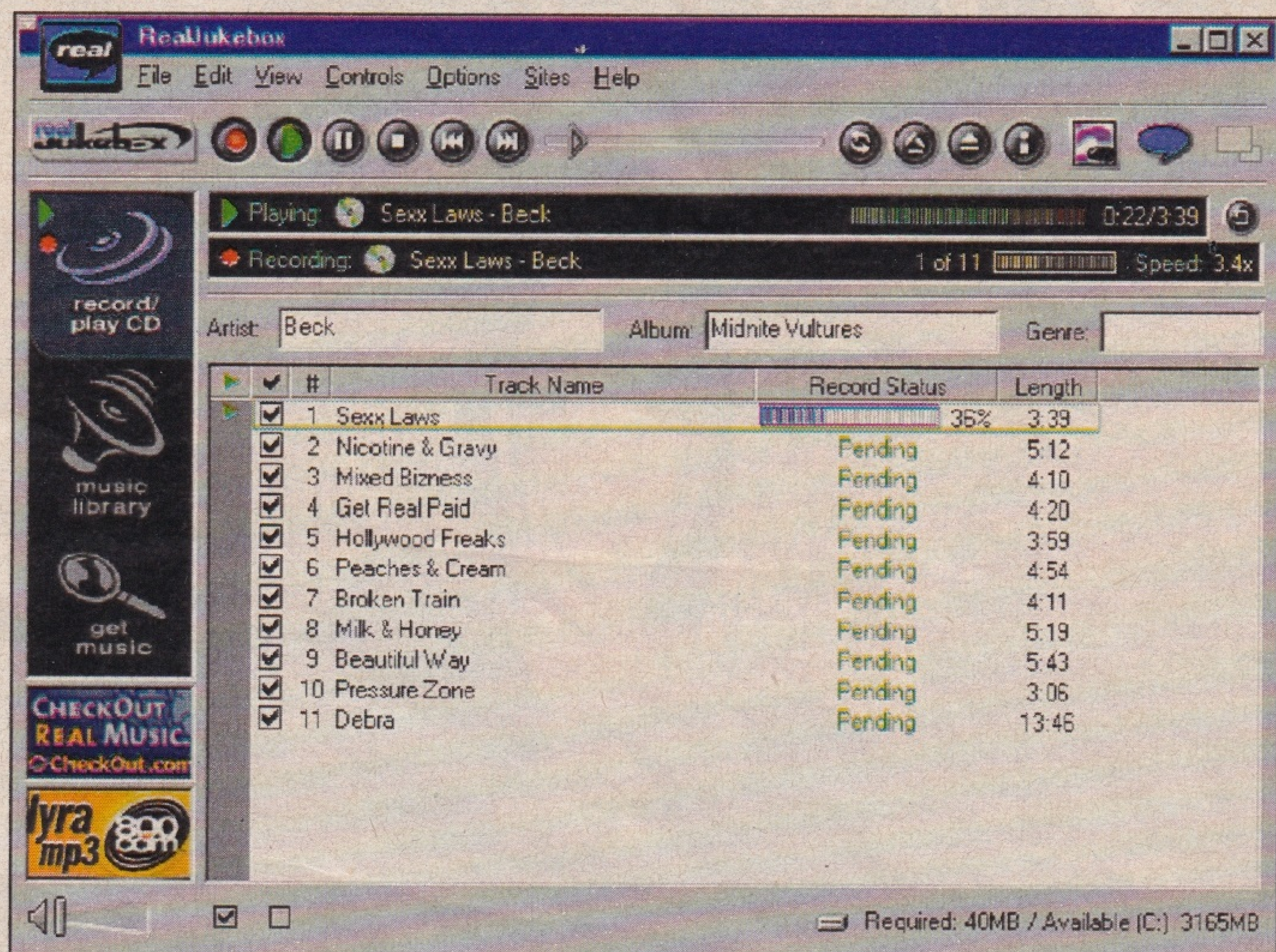
● Po pierwszym uruchomieniu każdy z programów trzeba najpierw skonfigurować. W RealJukebox musisz zmienić format plików, w których zapisywany będzie rezultat konwersji. Standardowo ustawiony jest format Real Networks (rmj). Aby otrzymać pliki MP3, należy z menu Options/Preferences wybrać Encoding Options i przestawić format na MP3, a przepustowość (bitrate) na 96 kbit/s.

● Ponadto warto jest usunąć zaznaczenie z pola „Secure my Music Files". Pozwoli to na odtwarzanie otrzymanych plików również na innych komputerach. Jeśli pole będzie zaznaczone podczas nagrywania pliku MP3, to będziesz mógł słuchać utworów tylko na tym komputerze, na którym je stworzyłeś.

● Teraz wystarczy włożyć płytę CD do odtwarzacza i kliknąć na ikonkę nagrywania. Po kilku minutach wersja MP3 utworów będzie gotowa.

● Utworzone pliki MP3 zostaną zapisane w katalogu „C:\My Music". Jeśli chcesz je przesłuchać, możesz to uczynić przy pomocy tego programu lub np. Winamp.

● Jeśli podczas wkładania płyty będziesz miał aktywne połączenie z Internetem, program spróbuje połączyć się z bazą danych o płytach CD i wyświetli prawdziwe tytuły zamiast „Track 1", „Track 2" itd.



Nagrywanie MP3 za pomocą programu RealJukebox jest dziecinnie proste – wystarczy jedno kliknięcie i... trochę cierpliwości

Zmiana MP3 na WAV

Pliki MP3 odtwarzać można tylko na komputerach oraz w specjalnych odtwarzaczach. Wieże hi-fi czy radia samochodowe akceptują wyłącznie krążki w formacie AudioCD, czyli popularne kompakty. Pliki MP3 można jednak wypalić na płytkach tak, aby były one „rozumiane" przez tradycyjne urządzenia do odgrywania muzyki. Wiąże się to jednak z kilkoma czynnościami wstępnymi oraz pewnymi wyrzeczeniami.

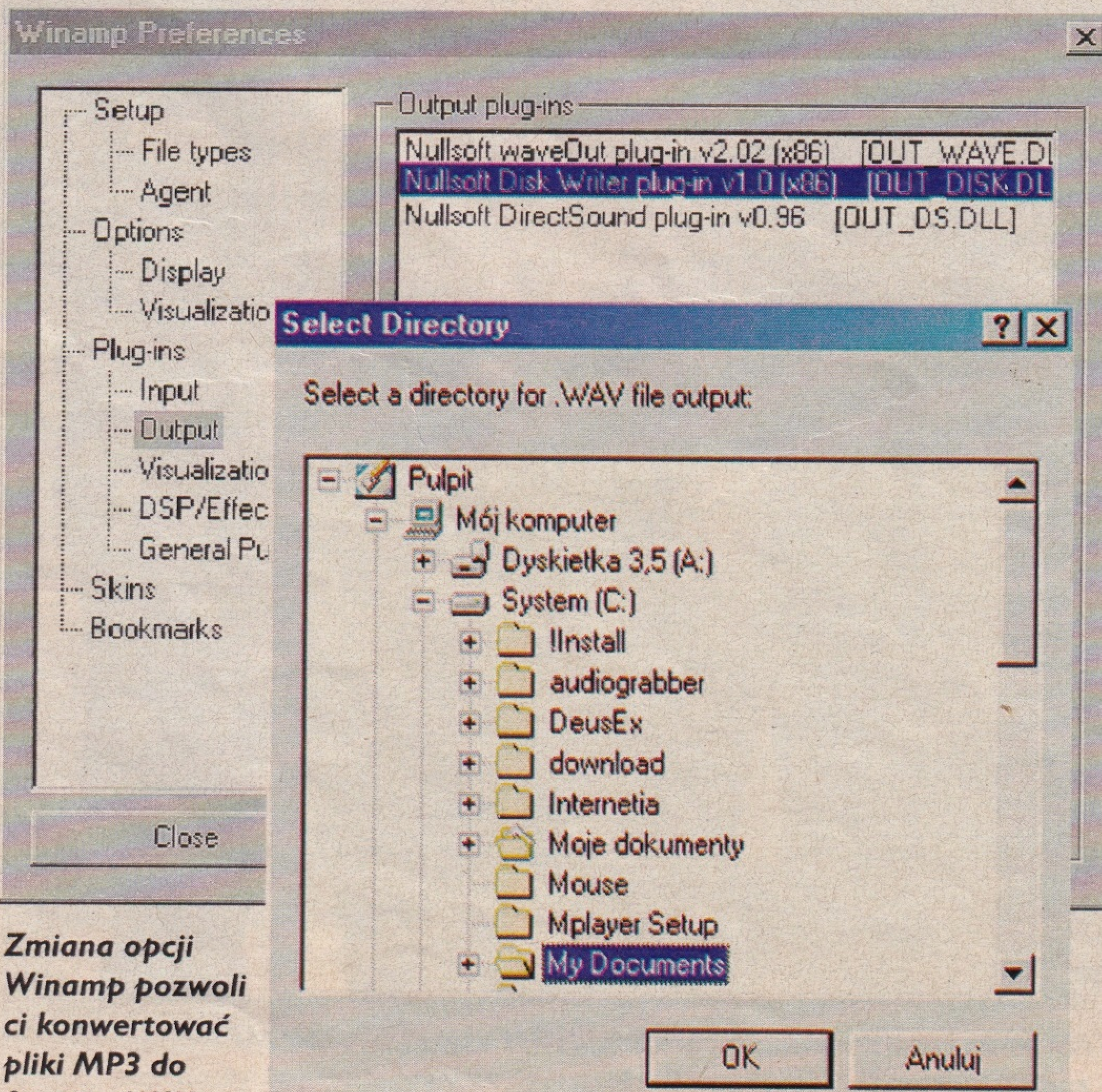
Najpierw pliki MP3 muszą zostać skonwertowane do formatu WAV. Jest to format kompresji bezstratnej – pliki WAV zajmują najczęściej 10 razy więcej miejsca niż MP3. Jednak taka konwersja pociąga za sobą dwojakie konsekwencje. Po pierwsze – pojemność krążka CD pozwala na umieszczenie na nim do 70 minut muzyki w formacie WAV (zamiast kilku godzin w przypadku MP3). Po drugie – stworzony tym sposobem krążek CD nie będzie zawierał muzyki o jakości komercyjnego kompaktu z powodu kompresji stratnej jakiej poddana została wcześniej MPtrójka.

● Oczywiście trzeba dysponować specjalnym programem do wypalania kompaktów pozwalającym tworzyć płytki w formacie AudioCD oraz nagrywarką. Jednak samo wypalanie jest proste. Po zamianie MP3 na WAV wystarczy zaznaczyć pliki do wypalenia i czekać aż program skończy nagrywanie (zależnie od nagrywarki potrwa to od kilku do kilkunastu minut). Niektóre, bardziej wyspecjalizowane programy do wypalania płyt CD posiadają wbudowany mechanizm konwersji z MP3 do WAV zwalniając cię z tego obowiązku.

● Konwersję MP3 – WAV, bardzo łatwo wykonać korzystając z programu Cdex.

● Winamp również pozwala na zmianę formatu. Aby to uczynić, musisz kliknąć prawym przyciskiem na górnym wierszu i wybrać Options/Preferences. Następnie wybierasz Output/Nullsoft DiskWriter plug-in.

● Configure pozwoli ci na ustalenie miejsca, w którym zostaną umieszczone pliki. Teraz każdy utwór uruchomiony w Winamp nie zostanie odtworzony, lecz zapisany na dysku twardym. Żeby ponownie słuchać muzyki, musisz przestawić Options/Preferences/Output na Nullsoft Waveout plug-in.



Zmiana opcji Winamp pozwoli ci konwertować pliki MP3 do formatu WAV

Przegląd odtwarzaczy MP3

Casio Wrist Audio Player

Prawdziwie przenośny odtwarzacz



Główną zaletą tego odtwarzacza jest wygoda użytkowania – przecież każdy nosi zegarek. Odtwarzacz podłącza się do PC złączem USB, więc wczytanie nowych MP3 nie stanowi problemu. 32 MB pamięci pozwala zapisać około pół godziny muzyki w standardzie CD (lub godzinę przy niższej jakości). Baterie wystarczają na 4 godziny pracy, co nie jest rewelacyjnym wynikiem.

Cena: 1056 zł **Dystrybucja:** Zibi
Internet www.casio.co.jp/English

Samsung YP-E32/YP-E64

Nie tylko odtwarzanie!



Obydwa modele różnią się jedynie ilością wbudowanej pamięci – odpowiednio jest to 32 i 64 MB. Do PC podłącza się je poprzez port równoległy, co nie jest tak wygodnym rozwiązaniem jak USB. Każdy z odtwarzaczy jest równocześnie cyfrowym dyktafonem, dzięki czemu może mieć wiele dodatkowych zastosowań. Yepp posiada również wbudowaną książkę telefoniczną.

Cena: 899 zł / 1199 zł **Dystrybucja:** Samsung
Internet: www.samsung.com.pl

Diamond Rio 500

Wytrzymały „grajek"



Ten model odtwarzacza firmy Diamond posiada 64 MB pamięci i podłącza się go doPC poprzez port USB. Zastosowanie większych kart SmartMedia pozwala na zwiększenie pojemności odtwarzacza o 32 MB (czyli maksymalnie o 1h muzyki). Zaletą Diamonda jest długi czas pracy – jedna bateria wystarcza na około 13 godzin słuchania. Ciekawscy mogą kupić model z przezroczystą obudową.

Cena: 1486 zł **Dystrybucja:** Cadena Systems
Internet www.cadena.com.pl

Sony MS Walkman NW-MS7

Lekki i poręczny



MS Walkman łączy się z PC przez USB, a do przechowywania MP3 wykorzystuje karty Memory Stick o pojemności 64 MB. Dzięki temu można mieć ze sobą całą kolekcję nagrań! Zaletą NW-MS7 jest możliwość uaktualniania oprogramowania – odtwarzacz będzie w stanie obsługiwać nowe standardy zapisu dźwięku. Wbudowany akumulatorek zwalnia z konieczności kupowania baterii.

Cena: tel. **Dystrybucja:** Sony
Internet: www.sel.sony.com

Philips RUSH!

Kwadratowe dźwięki



Największą zaletą tego odtwarzacza są jego niewielkie wymiary – zaledwie 7 x 7 x 1,7cm! Dzięki specjalnej „uprzęży" można go nosić np. na szyi jako wisiorek. RUSH! łączy się z PC poprzez port równoległy i korzysta z 32MB pamięci (istnieje możliwość skorzystania z większych 64MB). Wszystkim użytkownikom tego odtwarzacza polecamy wizytę na stronie: www.rush.philips.com.

Cena: tel. **Dystrybucja:** Philips
Internet www.philips.com.pl

Thomson Lyra PDP 2201

Praktyczny i przyszłościowy



Odtwarzacz firmy Thomson korzysta z kart pamięci Compact Flash 64 MB, ale możliwe będzie zastosowanie pojemniejszych kart, które pojawią się w przyszłości. Także w tym modelu można uaktualnić oprogramowanie, co umożliwi odtwarzanie przyszłych formatów plików dźwiękowych. Jego baterie wystarczają na aż 20 godzin pracy. Polecamy wizytę na www.thomson-lyra.com.

Cena: 1299 zł **Dystrybucja:** Thomson
Internet www.thomson.pl

Grundig MPaxx 100

Tradycyjny i solidny



Najmniej atrakcyjny pod względem wyglądu, posiada jednak wszystkie niezbędne funkcje. Korzysta z kart pamięci o pojemności 32MB i komunikuje się z PC za pomocą portu równoległego. W Europie Zachodniej pojawiła się już jego nowsza wersja oznaczona symbolem 150. Jednak jedyną istotną innowacją jest zmiana łącza na USB – pozostałe parametry nie uległy zmianom.

Cena: 899 zł **Dystrybucja:** Grundig
Internet www.grundig.pl

Biostar MP Star ET-300

Niebieskie melodie



Jak większość odtwarzaczy standardowo posiada 32 MB pamięci, którą można jednak rozbudować do 64 MB, stosując większe karty SmartMedia. Dzięki wykorzystaniu standardu USB ładowanie nowych utworów jest bardzo łatwe. Pięć predefiniowanych ustawień equalizera (m.in. rock, jazz, classic, heavy metal) ułatwia dobranie odpowiedniego brzmienia dźwięku.

Cena: 669 zł **Dystrybucja:** MSD
Internet www.msd.com.pl

LG MF-PD 330/MF-PD 360

Przyjemność dla oka i ucha



Odtwarzacze LG charakteryzują się dość futurystycznym kształtem. PD 330 posiada 32MB pamięci, które można jednak rozszerzyć do 64MB, a połączenie z PC odbywa się przez port równoległy. Nowszy model korzysta z nowocześniejszego złącza USB. Oba odtwarzacze posiadają funkcję Introscanning umożliwiającą odsłuchanie pierwszych 10 sekund utworu.

Cena: 799 zł/ tel. **Dystrybucja:** LG Electronics
Internet www.lge.pl

Maycom Merit MP90

Odtwarzacz nie z tej ziemi



Merit MP90 posiada dwa czytniki kart pamięci, dzięki czemu może maksymalnie korzystać ze 128MB danych (do 4h muzyki). Z PC odtwarzacz łączy się poprzez port równoległy. Dodatkową zaletą Merita jest wbudowane radio FM stereo! Pomimo oryginalnych kształtów jest wygodny w użyciu. Dzięki zaletom i niskiej cenie jest to jedna z najkorzystniejszych ofert odtwarzaczy MP3.

Cena: 799 zł **Dystrybucja:** Maycom
Internet www.maycom.pl

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Problem Napstera?

Chciałbyś ściągnąć jakiś fajny kawałek muzyczny, ale nie wiesz, który serwer go udostępni? Pomoże ci Napster – popularna wyszukiwarka plików MP3. Znajdziesz tu wiele piosenek różnych wykonawców

Pomimo wielkiej popularności MPtrójek, ich zdobycie staje się coraz trudniejsze. Internauta poszukujący konkretnego utworu musi się sporo napocić, żeby znaleźć serwer, który go udostępnia. Najczęściej jego wysiłki i tak spełzną na niczym, kiedy okazuje się, że serwer zwrócony przez wyszukiwarkę MP3 nie istnieje, wyposażony jest w mechanizm ratio (współczynnik określający, ile plików MP3 musi wysłać, zanim będzie mógł pobierać te z serwera, np. 5 wysłanych za 1 ściągnięty) lub ogranicza liczbę jednocześnie zalogowanych użytkowników. Często trzeba poznać tajemnicze hasła, klikając w setki bannerów, po czym wychodzi na jaw, że to ślepy zaułek. Zdarza się, że pliki MP3 udostępniane na stronach WWW są niekompletne lub nie takie, o które ci chodzi. Sytuacja wydaje się beznadziejna, bo pozostawia internaucie minimalne pole manewru – albo bierze, co jest, albo rezygnuje.

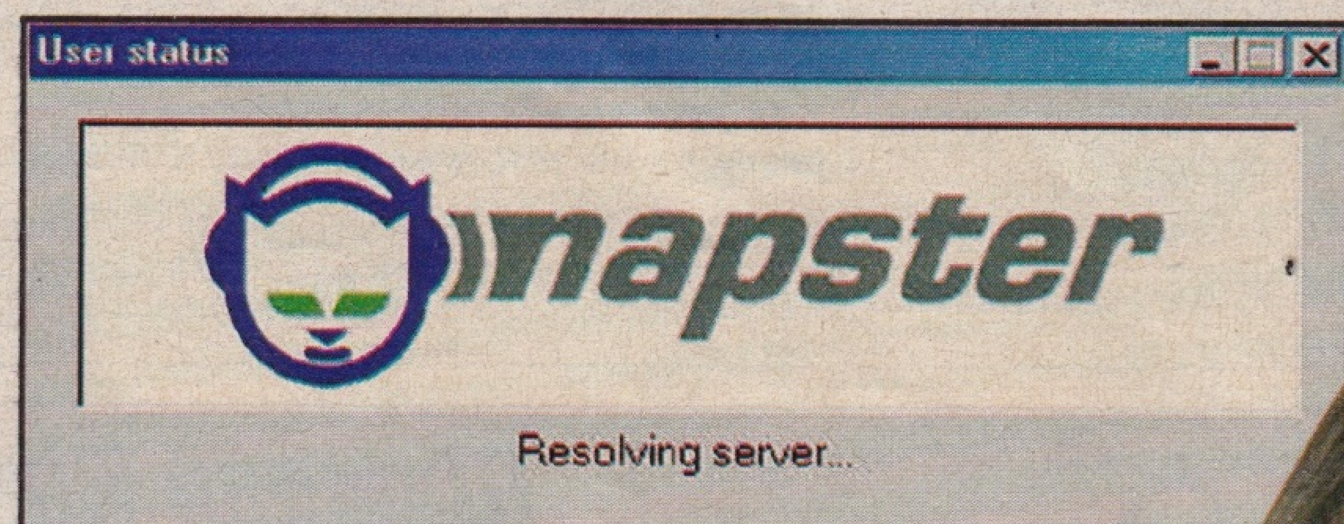
Jak zawsze, istnieje druga strona medalu wyjaśniająca zaistniały stan rzeczy: umieszczanie plików MP3 w Sieci staje się coraz trudniejsze, a dzieje się tak, ponieważ przemysł muzyczny zwalcza wszystkimi siłami nielegalne serwery z MP3.

Walka z wiatrakami?

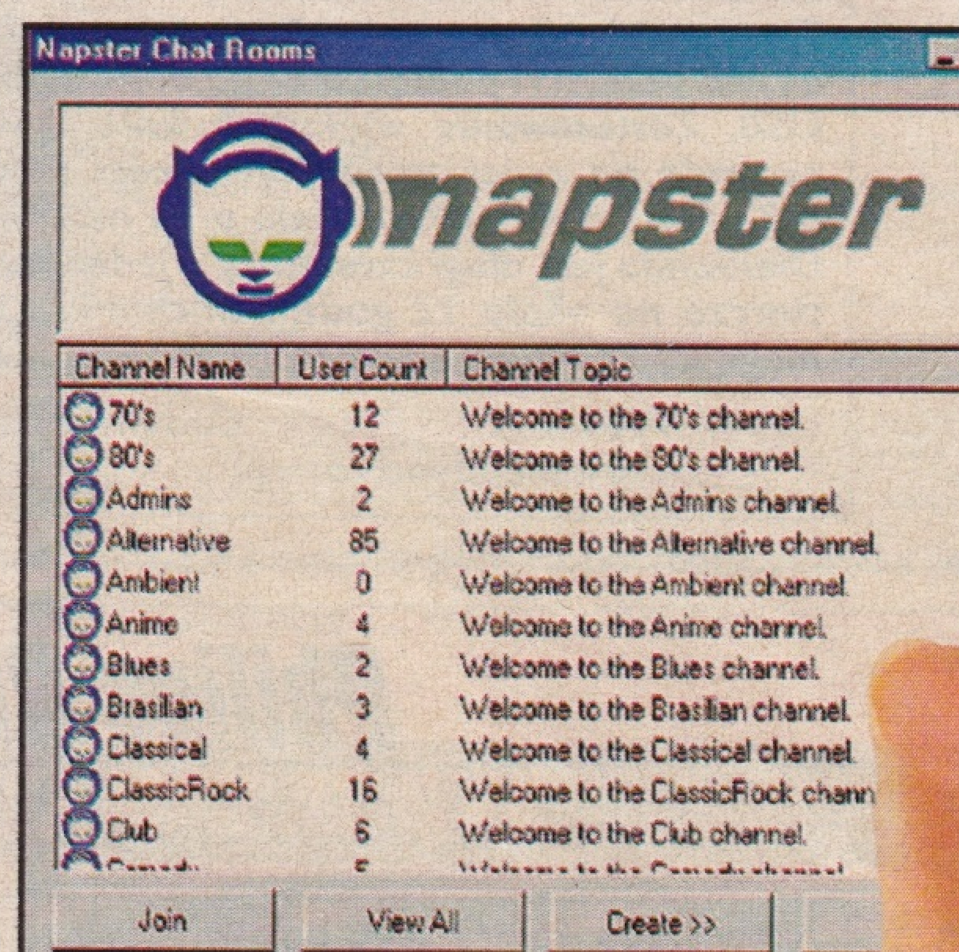
Wytwórnie muzyczne mogą doprowadzić do zamknięcia każdego serwera zawierającego pirackie utwory MP3, grożąc wytoczeniem procesu. Nie dotyczy to jednak Napstera, którego sposób działania czyni go odpornym na tego typu postępowania prawne. Program ten nie jest bowiem niczym innym, jak wyszukiwarką plików MP3, która w momencie wysłania zapytania przez użytkownika łączy się z serwerem centralnym, zawierającym spis plików MP3 oraz adresów IP komputerów, na których są one przechowywane. Sam serwer nie przechowuje żadnych plików MP3 ani też nie pośredniczy w ich transmisji. Ten prosty pomysł zapewnia obejście prawa i rozwiązanie problemu dostępu do plików MP3. Wpadł na niego student Shawn Fanning, który w maju 1999 roku założył firmę Napster.

Jak to działa

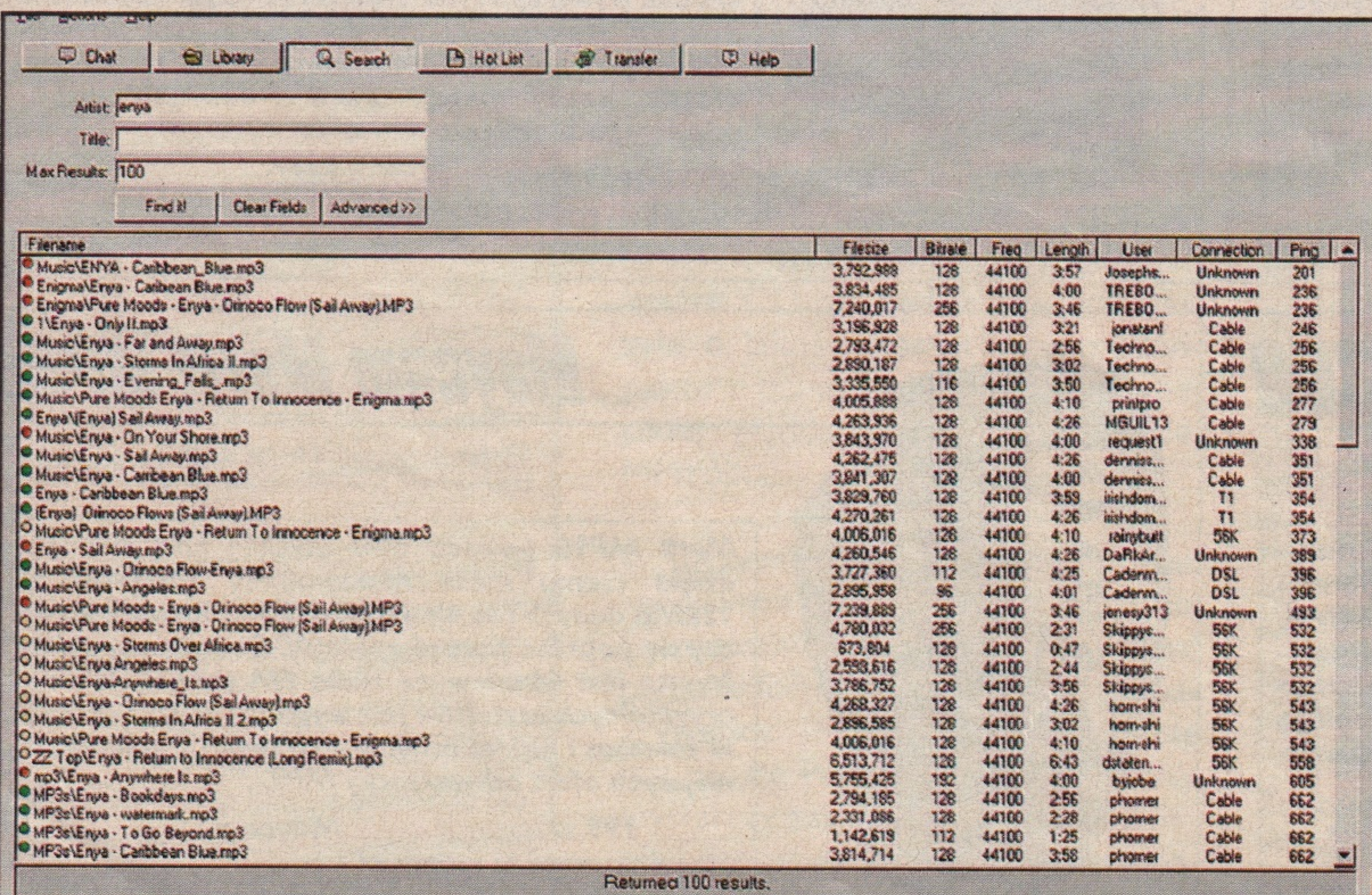
Zainstalowany na lokalnym komputerze Napster dysponuje listą zbiorów MP3 przechowywanych na dyskach. Wysyła on ją do centralnego serwera. W ten sposób informacja o plikach udostępnianych z lokalnego komputera trafia do wszystkich posiadaczy Napstera. Jeśli chcesz ściągnąć jakiś plik, łączysz się bezpośrednio z prywatnym komputerem internauty, którego adres dostajesz od centralnego serwera.



Kociak słuchający muzyki – prawda, że wygląda niewinnie?



Pogawędzić można na dowolny temat – dla każdego coś miłego



Poszukiwanie utworów znanego zespołu lub wykonawcy przeważnie zaowocuje listą kilkuset serwerów, z których możesz je pobrać

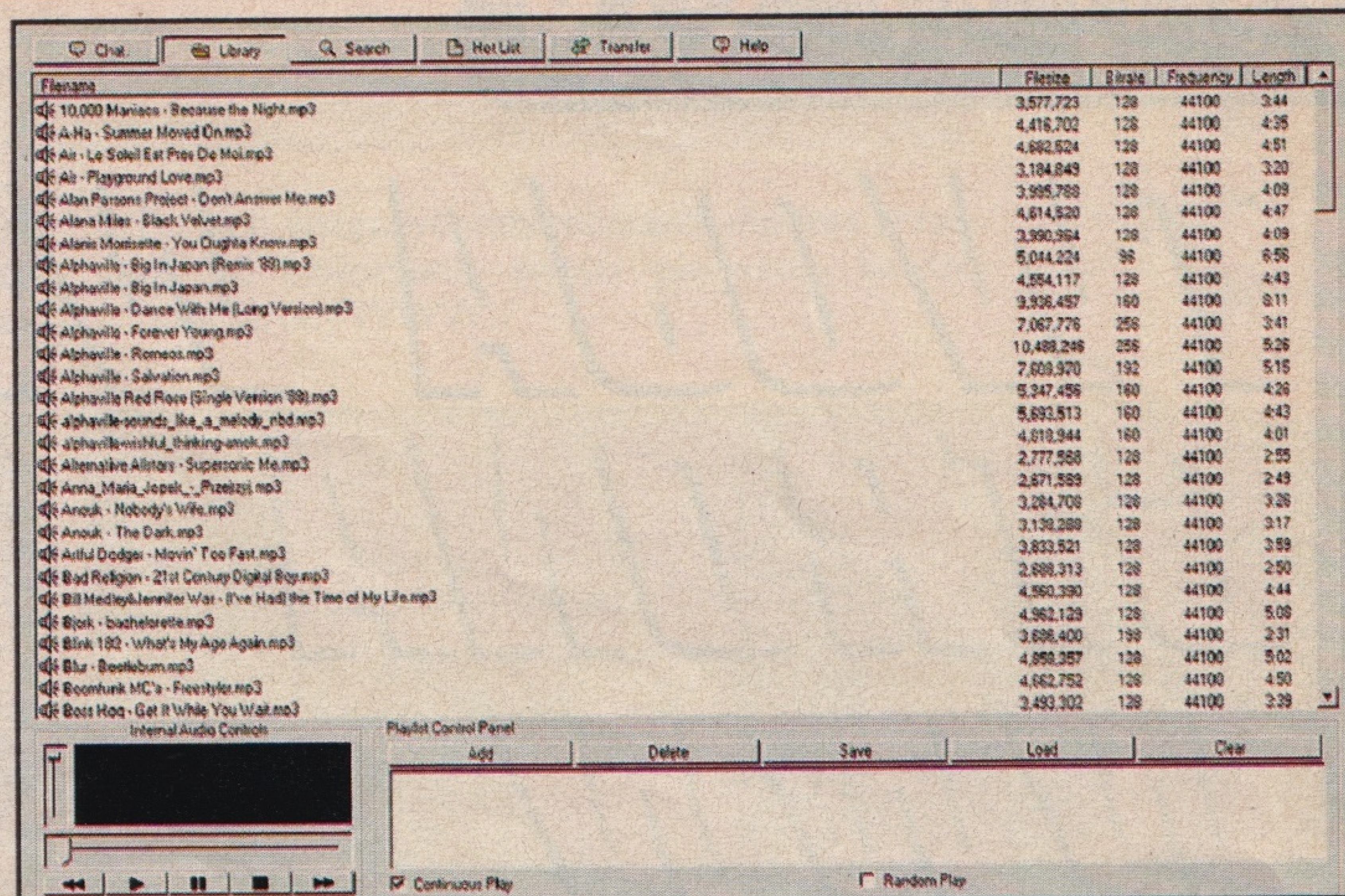
W ten sposób Napster jedynie umożliwia dotarcie do plików MP3, działając na pograniczu prawa. Prawo łamią za to użytkownicy programu Napster, którzy udostępniają swoje pliki MP3, ale tych nie sposób na razie ścigać prawnie.

Oblegamy serwery

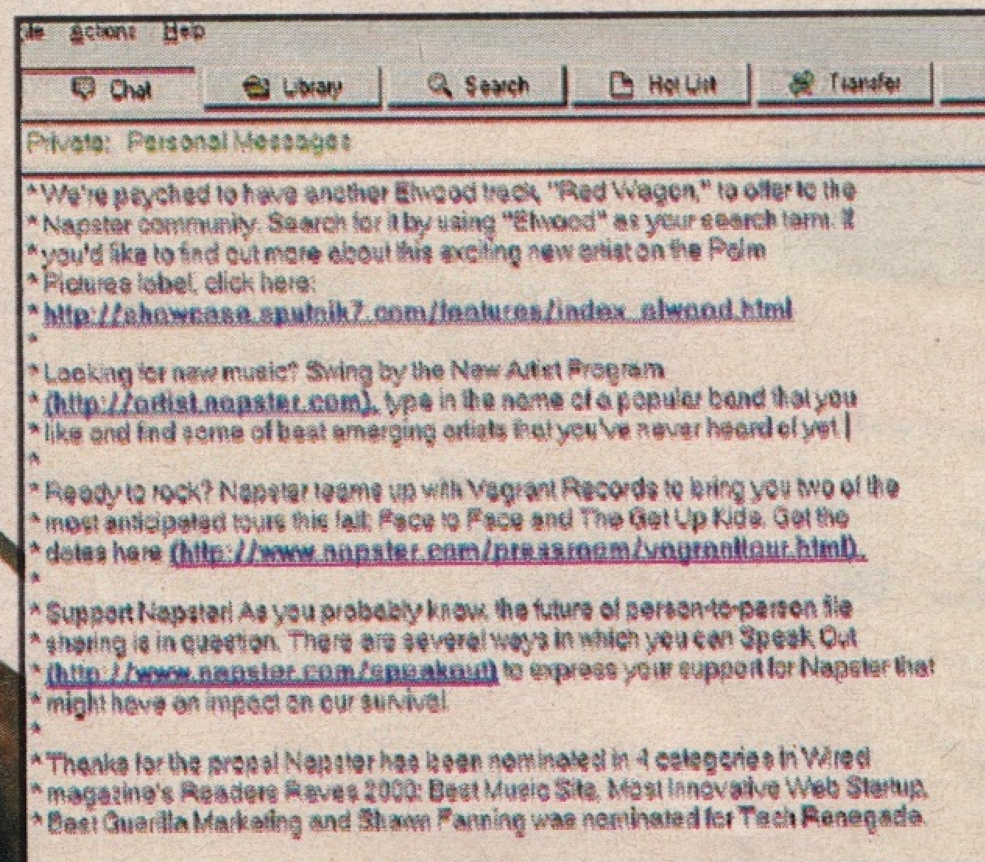
Do serwerów Napstera codziennie przyłączają się tysiące internautów, udostępniając setki tysięcy piosenek. Zwykle wybierać można z około dwóch tetrabajtów danych. W tak pokaźnym zbiorze MPtrójek można znaleźć dowolną piosenkę dowolnego wykonawcy. Pojawiła się też nakładka na Napstera o nazwie Wapster pozwalająca ukrywać wewnątrz plików MP3 dowolną treść (na przykład obrazki lub filmy) i udostępniać je poprzez Napstera.

Centralnych serwerów Napstera jest kilka. Działają niezależnie od siebie, a użytkownik nie ma wpływu na to, do którego serwera zostanie podłączony. Istnieje jednak specjalna nakładka na Napstera pozwalająca wybrać serwer. Przy pierwszym korzystaniu z sieci Napstera proszony jesteś o założenie konta oraz podanie kilku informacji o sobie. Wybrać można również automatyczne skanowanie dysku w poszukiwaniu plików MP3 lub ręcznie wskazać wybrane katalogi. Określa się również szybkość połączenia z Internetem, która jest bardzo ważna dla innych użytkowników korzystających z systemu. Napster jest w stanie poradzić sobie z komputerami znajdującymi się za Firewallem czy IP Masquarading.

Pliki dzielone z innymi użytkownikami wyświetlane są w zakładce „Library" (biblioteka). Na bieżąco jesteś również informowany o tym, jaki użytkownik ściąga od ciebie pliki. Napster umożliwia również prowadzenie rozmowy na wzór IRC.



Wybór plików MP3 jest olbrzymi – w końcu to kolekcja kilku milionów użytkowników Napstera, których przybywa z dnia na dzień



Pogaduszki umilą ci ściąganie plików

Program posiada bardzo dobrze zorganizowaną funkcję wznawiania pobierania plików w momencie straty połączenia. Automatycznie odszukuje innego użytkownika, który udostępnia ten sam plik i wznawia transmisję od momentu jej przerwania. Pobierane pliki można odsłuchiwać na wbudowanym module do odgrywania plików MP3 lub za pomocą Winampa. Obsługa Napstera jest bardzo intuicyjna i nie powinna sprawić problemu nawet początkującemu internaucie.

Konkurencja nie śpi

Innym programem działającym na tej samej zasadzie, co Napster, jest Scour Exchange. Program ten służy jednak do wymiany wszystkich rodzajów plików, nie ograniczając się do MP3. Wyposażony jest w rozbudowane funkcje wyszukiwawcze, pozwalające zdecydować, jakiego rodzaju plików ma poszukiwać. I tak, dla plików graficznych można określić minimalne rozmiary obrazka, a dla plików audio czas trwania utworu. Dostępna jest też tak zwana „hotlist", czyli lista użytkowników będących w posiadaniu interesujących cię plików. Kiedy zalogują się do Sieci, będziesz o tym informowany.

Scour Exchange ma jednak nie najlepiej rozwiązany problem wznawiania transmisji. Jeśli plik nie zostanie ściągnięty do końca, program nie umożliwia jego późniejszego dociągnięcia. Dziwi to, zważywszy na fakt, że jeśli transmisję przerwie się ręcznie, możliwość taka istnieje. Problem ten można obejść w prosty sposób. Wystarczy zmienić nazwę pliku, który nie ściągnął się w całości i rozpocząć jego ściąganie od nowa (program nie zapyta czy usunąć stary plik, bo zmieniła się jego nazwa). Teraz trzeba przerwać transmisję (opcja „resume later"), następnie skasować plik, który właśnie zaczął się ściągać, zmienić nazwę oryginalnego pliku na właściwą i wznowić transmisję. Przy odrobinie szczęścia program da się oszukać. Inną wadą Scour Exchange jest fakt, że nie podaje on rozmiaru pliku. Bardzo utrudnia to orientację, czy ściągany plik jest kompletny, czy też nie.

Programów wykorzystujących podobny schemat działania jest wiele. Należą do nich: Mp3 Exchange, Gnutella, FileSwap, CuteMX, FreeBase, Hotline, AudioGalexy Satellite, Jungle Monkey i inne. Mimo prób uregulowania tej kwestii zgodnie z prawem trudno zatrzymać tę rewolucję internetową.

INFO

Adresy WWW:

- Napster – http://www.napster.com
- Cute Media eXchange (CuteMX) – http://www.globalscape.com/products/cutemx/
- Gnutella – http://gnutella.wego.com
- Scour Exchange – http://www.scour.net/software/scour_exchange/
- Wrapster – http://www.wrapster.com
- FileSwap – http://www.fileswap.com
- Napigator – http://www.napigator.com
- Opennap – http://opennap.sourceforge.net
- BeNapster – http://benapster.sourceforge.net
- Freenet – http://freenet.sourceforge.net
- Imesh – http://www.imesh.com



Scour Exchange wygląda dość atrakcyjnie i umożliwia ściąganie nie tylko plików MP3. Niestety, nie potrafi wznowić zerwanej transmisji, co zmniejsza jego użyteczność

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk, zdjęcie: StockByte

TWOJA WŁASNA STRONA WWW

Każdy, kto ma dostęp do Internetu, prędzej lub później zaczyna myśleć o stworzeniu własnej strony WWW. Dla jednych stanowi ona elektroniczną wizytówkę, dla innych jest miejscem, w którym mogą prezentować swoje hobby i zainteresowania.

Stworzenie własnej strony nie jest trudne, istnieje bardzo dużo programów pozwalających budować internetowe witryny nawet mało doświadczonym użytkownikom Sieci. Inną metodą jest nauczenie się poleceń języka HTML, w którym są pisane strony, i ręczne tworzenie własnego zakątka w Sieci. Oczywiście nie możesz liczyć na to, że za pierwszym razem uda ci się stworzyć wspaniałą stronę – do tego potrzeba doświadczenia i... kilku mniej lub bardziej udanych projektów.

Jeśli chcesz spróbować swoich sił w świecie stron WWW i języka HTML, na początek polecamy ci któryś z darmowych edytorów stron – np. Netscape Composera albo Microsoft FrontPage Express. Jednak pamiętaj, że są to bardzo proste programy i pewnych efektów nie da się nimi uzyskać.

Całe szczęście, możesz wtedy użyć któregoś z shareware'owych edytorów HTML albo spróbować swoich sił w pojedynku z wersjami demo profesjonalnych programów.

Poniżej znajdziesz krótki kurs, który pomoże ci stworzyć własną stronę – a więc do dzieła.



1. Gromadzimy materiały

● Aby uniknąć rozpaczliwych poszukiwań materiałów, które chcesz później użyć na stronie WWW, trzymaj wszystkie potrzebne pliki w jednym katalogu.

● Nie wszystkie obrazki nadają się, aby wykorzystać je w Sieci. Będziesz potrzebował grafiki zapisanej w formacie JPG oraz GIF.

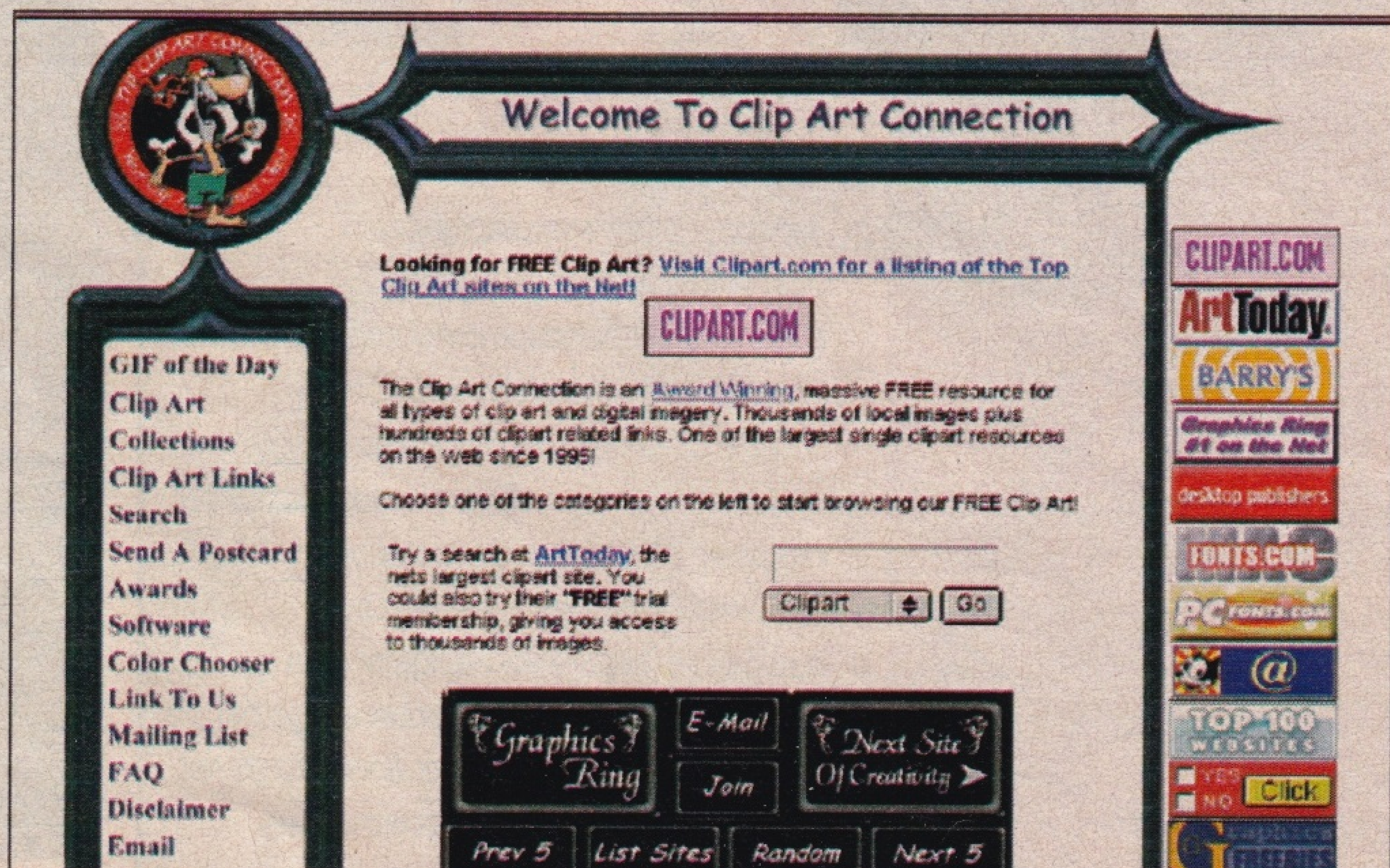
● Pamiętaj, że rozdzielczość ekranu wynosi tylko 72 DPI (punkty na cal), użyte na stronie obrazki nie powinny mieć więcej.

● Większość komputerów pracuje zwykle z rozdzielczością ekranu 800x600 albo 1024x764 punktów. Zadbaj, aby przygotowane zdjęcia mieściły się na ekranie oglądającego.

● Jeśli nie masz pomysłu na własne elementy graficzne, możesz skorzystać z wielu dostępnych w Internecie bibliotek obrazków. Użycie tych plików na prywatnych stronach nie wymaga zazwyczaj płacenia ani grosza.

● Na swojej stronie WWW możesz także umieścić pliki multimedialne. Pamiętaj jednak, że ich pobranie może zajmować dużo czasu! Korzystaj ze standardowych formatów plików, rozpoznawanych przez wszystkie przeglądarki: wav, au, avi i mov.

● Przygotowując film wideo do umieszczenia w Sieci, postaraj się maksymalnie go skompresować i zmniejszyć mu rozdzielczość (w granicach rozsądku, oczywiście).



Potrzebne ci do użycia na swojej stronie obrazki znajdziesz np. pod adresem www.clipartconnection.com

2. Pierwsze kroki...

Istnieje cała masa programów służących do tworzenia stron internetowych. Opisaną tutaj stronę spróbujemy przygotować przy pomocy edytora dostarczanego wraz z Netscape Communicatorem.

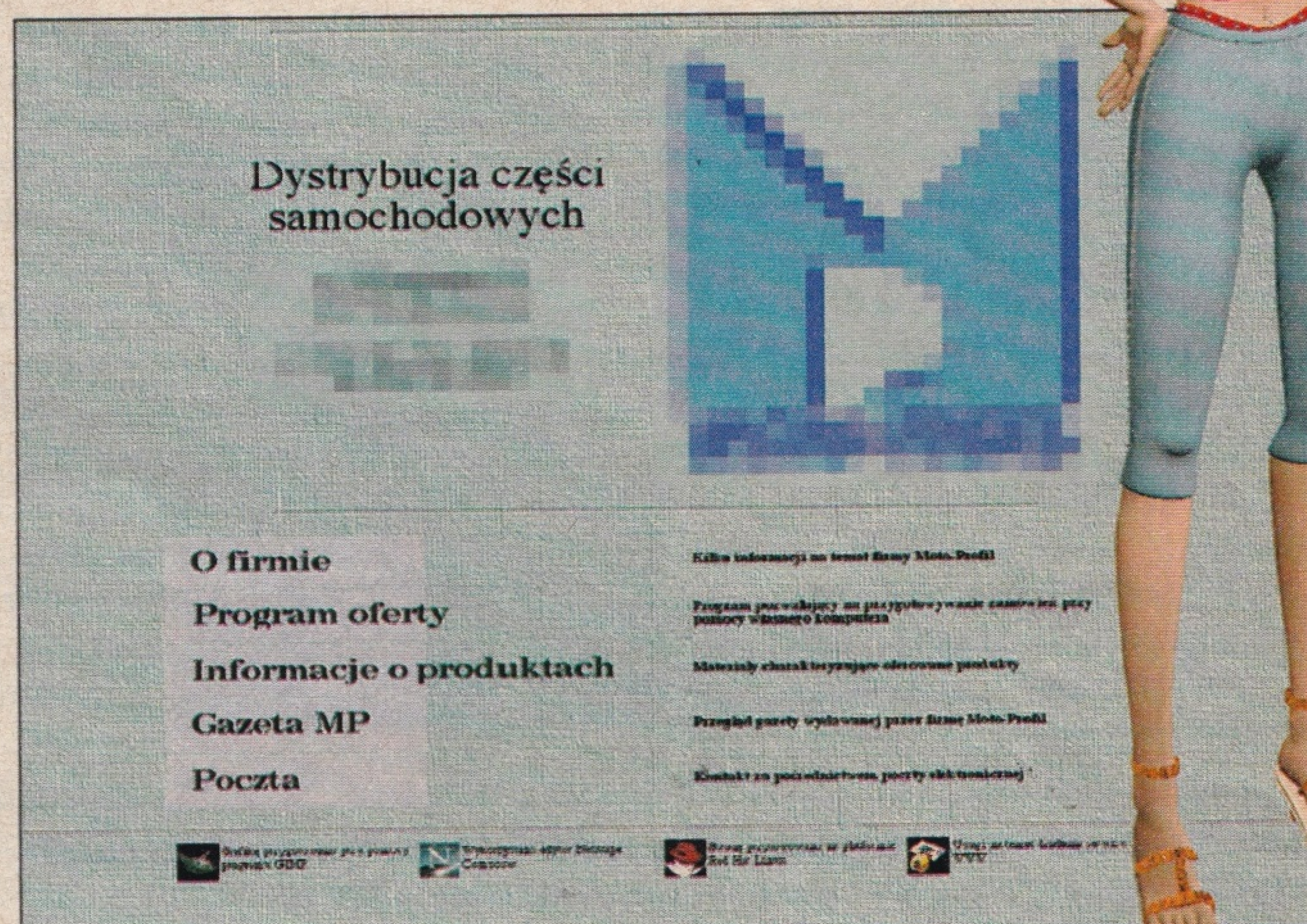
● Na początku uruchom Netscape Composera (tak się nazywa moduł do tworzenia stron). Do dyspozycji masz pustą, białą przestrzeń – to twoja strona...

● Zajrzyj do menu FORMAT – PAGE PROPERTIES, musisz tam wpisać parę ważnych informacji. I tak, w zakładce GENERAL podaj: TITLE – tytuł swojej strony, np. „Strona Marka"; DESCRIPTION – krótki opis zawartości strony; KEYWORDS – tzw. słowa kluczowe, niezwykle ważne dla wyszukiwarek.

● W zakładce COLORS & BACKGROUNDS ustawiasz kolory tła (Background), tekstu (Text) oraz odnośników do innych stron (osobno dla odnośników nieodwiedzonych – Link Text, odwiedzonych – Followed Link Text). Możesz także użyć obrazka jako tła – w Page Background wskazujesz odpowiedni plik i już.

● Teraz wejdź do VIEW i CHARACTER SET. Wybierz Central Europe ISO-8859-2, to umożliwi prawidłowe wyświetlanie polskich znaków.

● Po tych wstępnych czynnościach możesz przystąpić do stworzenia swojej pierwszej, bardzo prostej strony WWW...



Dokładność to podstawa! Nagle może się okazać, że napisy wychodzą z guzików, a tło utrudnia odczytanie tekstu...

3. Strona łatwa, szybka i... mało oryginalna

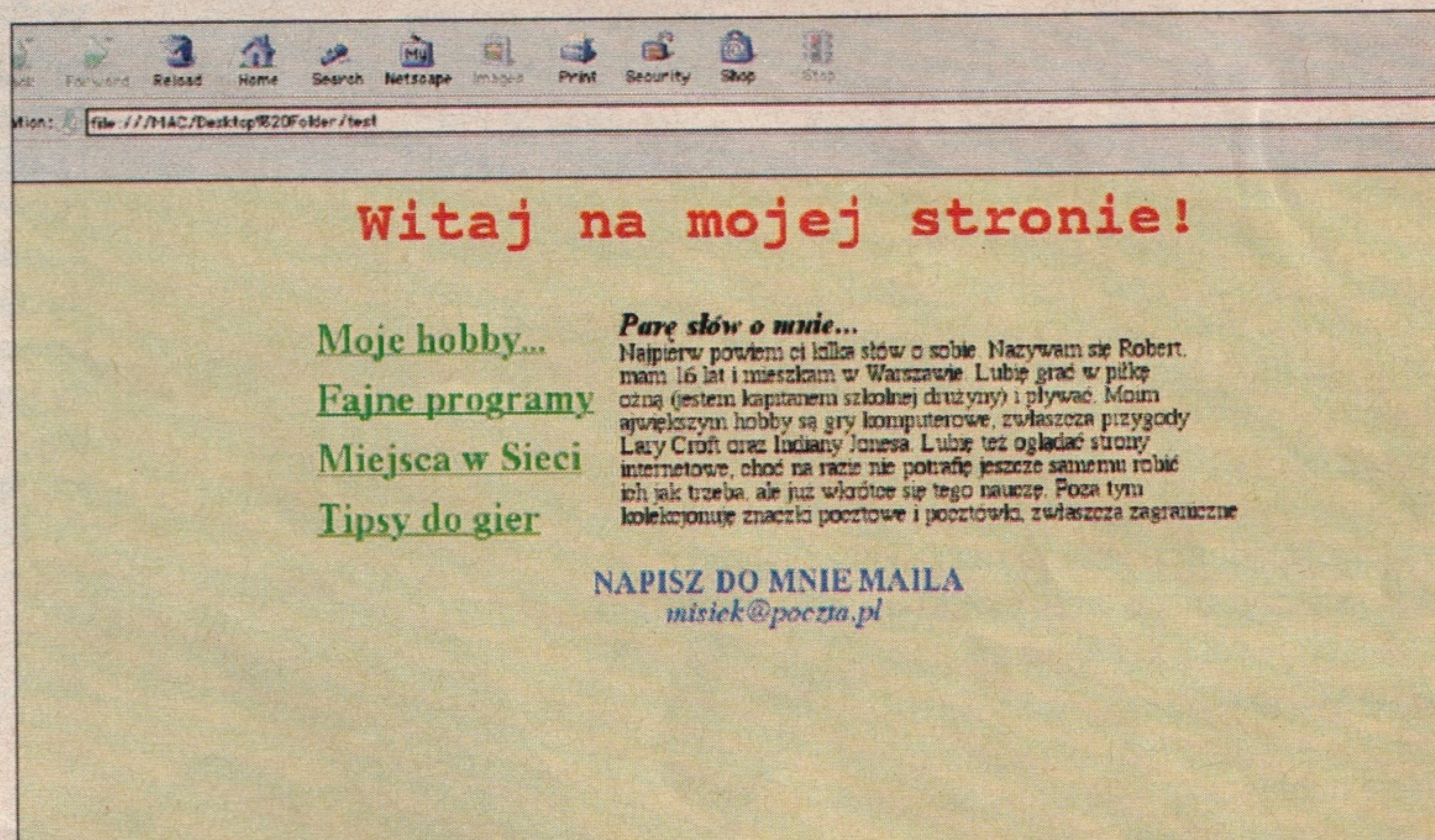
Na początku stworzymy bardzo prostą witrynę internetową, z podstawowymi informacjami o jej autorze (czyli tobie)

● Każdy portal w Sieci posiada swoją stronę startową. Jak ją oznaczyć? To proste – komputer na początku szuka pliku o nazwie **index.htm** (**index.html**, **default.htm** oraz **default.html**). I to właśnie tak nazywający się dokument zostanie wyświetlony na początku.

● Osoba po raz pierwszy trafiająca pod twój adres może nie wiedzieć, gdzie trafiła. Warto więc się jakoś przedstawić...

● Na początku umieść na środku strony tytuł informujący, gdzie się znajdujesz. W tym celu po prostu napisz „MOJA PIERWSZA STRONA"

● Hmm... Nie wygląda to zbyt ciekawie. Zaznacz napisany tekst i z menu **FORMAT – ALIGN** wybierz **Center** (umieszcza napis centralnie w poziomie). Teraz powiększ litery w menu **FORMAT – SIZE**. Jeśli chcesz, dodaj troszkę kolorów – **FORMAT – COLOR**.



Taka prosta strona nikogo nie zachwyci, ale jest przynajmniej poprawnie zrobiona i nie odstrasza wyglądem potencjalnych gości...

● Jeśli nie lubisz dużo machać myszką, dostęp do użytych wcześniej funkcji uzyskasz po najechaniu na odpowiednie symbole na górnej belce nad budowaną stroną...

● Teraz przydałoby się powiedzieć coś o sobie. Ale najpierw odsuń się troszkę od tytułu. Wciśnij ENTER, a następnie z górnej belki wybierz symbol poziomej linii (możesz użyć opcji **INSERT – HORIZONTAL LINE**). Klikając dwa razy w linię, możesz wejść do menu i zmienić jej długość oraz szerokość.

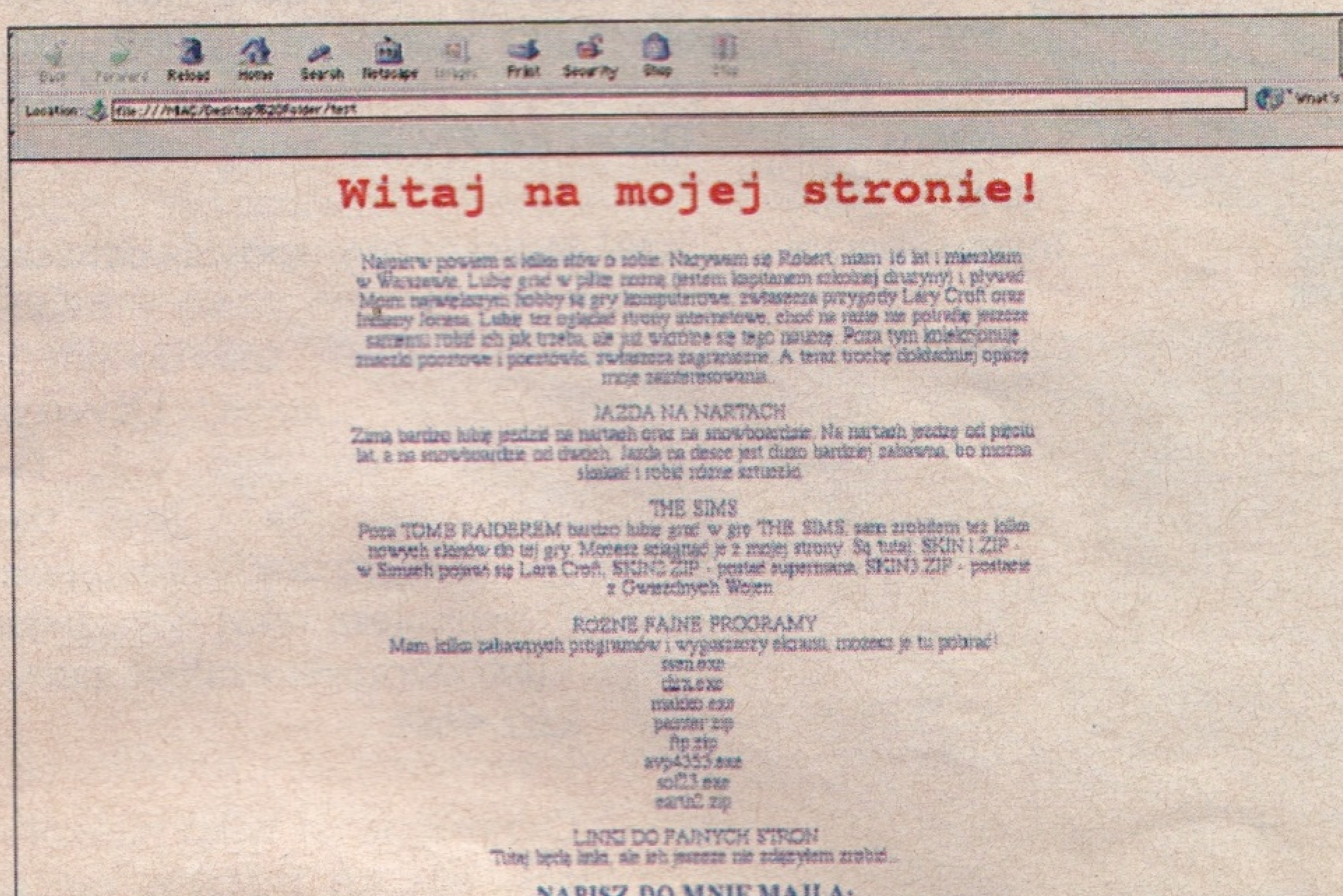
● Jeszcze jeden odstęp (ENTER) i możesz zacząć pisać o wszystkim, co chcesz powiedzieć światu.

● Same teksty są nudne! Po dłuższej chwili czytania goście mogą chcieć uciec z twoich stron gdzie pieprz rośnie! Warto więc umieścić tutaj parę ciekawych zdjęć. I jeszcze jedno – w miarę możliwości nie dawaj fotografii z rodzinnych obiadów, ślubów itp...

● Aby umieścić na stronie zdjęcie, wybierz **INSERT – IMAGE** (albo skorzystaj z dziwacznej ikonki na belce). Najpierw wskaż plik, który chcesz użyć. Teraz możesz dodatkowo określić rozmiar obrazka (**Dimensions: Original size**, gdy nie chcesz nic zmienić, albo **Custom size** – podajesz własne rozmiary w punktach). Także tutaj określasz, jakiej grubości ramką ma być otoczony obraz – **Solid Border**, oraz o ile punktów ma odpychać inne elementy strony – **Space Around Image**.

● Obrazek może służyć też jako odnośnik do innej strony WWW. W tym celu w zakładce LINK musisz podać adres strony (**Link to: URL...**).

● Jako odnośnik możesz też użyć fragmentu tekstu. Zaznacz potrzebny wyraz i wybierz **INSERT – LINK**, a następnie podaj adres. Podając zamiast adresu „mailto:xxx@.xxx", gdzie xxx@xxx to twój adres e-mail, otrzymasz elegancki odnośnik do wysyłania poczty.



Nie ma nic gorszego, niż ciągnąca się kilometrami strona z samym tekstem... Tego aż się nie chce oglądać!

4. Tabele – źródło nowych możliwości



Ten efekt uzyskano korzystając z techniki tabel (a do tego całość szybko się wczytuje!) – www.webmaster.silesianet.pl

Czy robiąc stronę WWW, nie denerwowałeś się, że nie możesz np. wyrównać tekstu obok zdjęcia? Albo na próżno usiłowałeś umieścić tekst w równym bloku? Pora zapoznać się z nowym narzędziem – tabelami.

● Aby umieścić na stronie tabelę, wybierz **INSERT – TABLE / TABLE**. Pojawi się menu, w którym będziesz mógł określić rozmiary tabelki. Podaj ilość rzędów i kolumn (**ROWS** oraz **COLUMNS**) oraz położenie tabelki na stronie – **Aligment: Left, Center, Right** (po lewej, po prawej lub na środku strony). Poza tym możesz określić grubość ramek tabeli **Border Line Width**, odstępy pomiędzy poszczególnymi okienkami (**Pixel Spacing Between Cells**) oraz szerokość tabeli (**Table Width**). Możesz też określić kolor tła tabelki lub użyć jako podkładu obrazka – **Table Background**.

● Teraz, umieszczając kursor w wybranych oknach tabelki, możesz normalnie tam pisać lub wklejać zdjęcia. Jednak wszystkie ustawienia użytych elementów (np. wyrównywanie do lewego boku, centrowanie) będą odnosiły się do szerokości tabelki. Dzięki temu łatwo stworzysz elegancki, równy podpis, obok zdjęcia itp.

● Korzystając z techniki ramek, pamiętaj, aby dbać o najdrobniejsze szczegóły i sprawdzać, jak wygląda gotowa strona w różnych przeglądarkach. Czasem mogą spotkać cię niemiłe niespodzianki...

5. Strona od środka, czyli HTML

HTML

```
<html>
<head>
<title>Moja pierwsza strona</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFF80" bgproperties="fixed">
<h1 align="center"><font face="Arial">Moja strona</font></h1>
<p>
<img src="file:///E:/testowe/html/homepage/moje zdjecie.gif"
alt="TO JA!" align="left" hspace="10" width="158"
height="130">
Witajcie!<p>
To moja pierwsza strona. Na razie nie ma tutaj wiele <br>
rzeczy. Wpadnijcie jeszcze raz za kilka tygodni... <br>
A ja przeczytam dodatek CLICK! w Sieci i wtedy<br>
zobaczycie coś EXTRA!<p>
A teraz...<p>
<hr>
Moje hobby:<p>
-gry komputerowe<br>
-wycieczki do lasu<p>
-jazda na nartach<p>
<a hr
ef="supercoolerra.wav">kliknij tu...</a><p>
A oto adresy fajnych stron<p>
<a href="http://www.click.internetia.pl"> Nowe
strony WWW CLICK!</a><br>
<a href="http://www.pojo.com">
www.pojo.com</a><br>
</body>
</html>
```

CO TO ZA DZIWACZNE NAPISY? HTML? A CO TO TAKIEGO?

Większość stron internetowych to po prostu dokumenty tekstowe, pisane w specjalnym języku – HTML. W Hyper Text Markup Language opisuje się zawartość strony, położenie użytych plików graficznych i całą masę innych rzeczy. W miarę rozwoju Sieci powstawały kolejne odmiany tego języka, również producenci przeglądarek WWW próbowali wprowadzać własne komendy (przoduje w tym Microsoft). Dlatego też na części stron spotkasz informację typu „zalecana przeglądarka XXX“. Po prostu niektóre strony mogą nie być zgodne z Explorerem, a inne z Netscapem.

● Wybierz **VIEW – PAGE SOURCE**. Zobaczysz okienko zapisane dziwnymi tekstami. To jest właśnie kod źródłowy twojej strony.

● Najważniejszymi elementami kodu są znaczniki, tzw. Tagi. Główna część dokumentu ograniczona jest znacznikami **<html>** oraz **</html>**. To jest zresztą główna zasada języka HTML – komendy pisane są w nawiasach **< >**, a znak **/** wyłącza działanie danej funkcji.

● W dokumencie HTML można wyróżnić dwie główne części: tzw. nagłówek pliku (Head) oraz jego główną część (Body). I jak zapewne się domyślasz, oznaczone będą odpowiednio poleceniami: **<head>**, **</head>**, **<body>** i **</body>**.
W nagłówku zawarte są np. informacje o edytorze, w którym stworzono stronę, czy też sposobie kodowania polskich liter. Główna część, poza treścią strony, informuje też o nazwie dokumentu.

● Każdy obrazek występujący na stronie internetowej oznaczony jest tagiem **<img src="nazwa_pliku">**. Poza nazwą można tu podać też całą ścieżkę dostępu, np. **file:///C:/obrazki/tytul.gif** albo (to stosuje się częściej) część danych: **img/tytul.gif**.

● Chcąc napisać cokolwiek na stronie, nie musisz używać żadnego polecenia. Po prostu podajesz tekst i już. Dopiero gdy chcesz, aby napis był umieszczony centralnie lub miał określony rozmiar, musisz użyć odpowiedniej komendy, np. **<CENTER>** i **</CENTER>**.

● W jeszcze inny sposób oznacza się odnośniki do innych stron. Używasz do tego celu tagu ****, następnie wpisujesz tekst odnośnika (lub obrazek) i całość zamykasz ****.

● Oczywiście to tylko niektóre z tagów, jest ich znacznie więcej i można je łączyć ze sobą!

INFO

Grafika na stronach WWW

Do przygotowania materiałów graficznych do Sieci nadaje się właściwie każdy program potrafiący obsłużyć formaty JPG i GIF. Jednak niektóre narzędzia są znacznie wygodniejsze...

PaintShop Pro

Program graficzny przydatny przy tworzeniu wszelkich obrazków i guziczków wykorzystywanych na stronach WWW. PaintShop Pro jest programem shareware, a jego możliwości dorównują nawet sławnemu Photoshopowi.

Ulead Gifanimator

Doskonały do przygotowywania animowanych elementów stron, czyli wszelkich guziczków i banerów reklamowych.

Edytor HTML albo...

Homesite

Edytor HTML dla bardziej zaawansowanych. Pracując w nim musisz wykazać się sporą znajomością języka HTML. Program shareware, znajdziesz go np. w archiwum TUCOWS – tucows.icm.edu.pl.

Netscape Composer

Część darmowego pakietu Netscape Communicator. Doskonały do pierwszych prób z tworzeniem własnych stron, jednak po dłuższej pracy z nim stwierdzisz, że... brakuje mu jakichkolwiek bardziej wyszukanych narzędzi.

Frontpage

Edytorek Microsoftu, dodawany do pakietu MS Office. Bardzo prosty, w sam raz dla początkujących amatorów WWW.

Notatnik

Nie, to nie żart... Jeśli znasz język HTML, to bez problemu zrobisz strony WWW przy użyciu standardowego, windowsowego edytora tekstu. Jest to trudniejsze, ale masz pełną kontrolę nad zawartością stron.

Uwaga, kłopoty!

■ Tworząc stronę WWW, musisz pamiętać o kilku rzeczach, inaczej twoje dzieło może stać się celem złośliwych uwag odwiedzających je gości.

■ Grafika – jest bardzo potrzebnym elementem, ale nie może jej być zbyt dużo. Uważaj więc, aby nie przedobrzyć! Wszechobecne zdjęcia, migające guziczki, kolorowe tła – to wszystko zniechęca potencjalnych gości.

■ Kolory na stronie – muszą być starannie dobrane, np. czarne litery na czerwonym tle bardzo szybko męczą wzrok, a niebieski tekst na tle granatowym jest po prostu niewidoczny.

■ Wielkość obrazków – pamiętaj, że nie wszyscy chcą oglądać twoje fotki. Najlepiej na stronie umieść niewielką (ale czytelną) miniaturę zdjęcia jako odnośnik do jego większej wersji.

■ Problem przeglądarki – niektóre efekty specjalne oferowane przez edytory HTML są obsługiwane tylko przez Internet Explorera albo Netscape'a. Przez to nie wszyscy będą mogli je obejrzeć – warto, abyś to wcześniej sprawdził.

■ Polskie znaki – standardem jest ISO, jeśli na stronie użyjesz innego systemu kodowania, zamiast ą, ż, ę pojawią się dziwne krzaczki.

Więcej życia na stronach!

Animacje – mała rzecz, a cieszy...

Jednym z często spotykanych i lubianych elementów stron WWW są miniaturowe animacje. Możesz je spotkać zwłaszcza na prywatnych stronach. Aby je wykonać samodzielnie, potrzebujesz jedynie programu, który połączy poszczególne klatki w jeden filmik, i trochę cierpliwości...

● Proste animacje wykorzystują możliwości zapisu kilku klatek obrazu w pliku GIF. Przeglądarka po prostu bardzo szybko wyświetla klatkę po klatce, a oko ludzkie odbiera to jako ruch.

● Animowane ikonki szczególnie ładnie wyglądają, gdy są użyte na stronie jako przyciski nawigacyjne albo odnośniki do poczty e-mail.

● Aby wykonać animowanego GIF'a, przygotuj w wybranym programie kilka obrazków (klatek) filmu. Może to być np. otwierająca się koperta z listem. Nie przesadzaj z wielkością i ilością kadrów. Gotowe obrazki nagraj jako kolejne pliki (1.gif, 2.gif, 3.gif itd.)

● Teraz uruchom program potrafiący stworzyć z kilku klatek jeden plik, np. GIF Construction Set. Wczytaj kolejne ujęcia, określ ile czasu ma trwać wyświetlenie jednego obrazka i zapisz całość jako animowany GIF.

● Bardziej złożone animacje, jak i skomplikowane, interaktywne menu tworzy się przy pomocy specjalnych programów, np. Macromedia Flash.



Witryna www.quark.com korzysta ze wszystkich nowoczesnych technologii, w tym FLASH. Efekt: bardzo przejrzysta i miła dla oka strona...

Niech gra muzyka

Innym sposobem przyciągnięcia uwagi gości jest umieszczenie na stronie elementów muzycznych. Pamiętaj jednak, że źle dobrany, powtarzający się w kółko utwór, tylko odstrasza zwiedzających.

● Jako podkład muzyczny możesz wykorzystać plik w formacie mid albo wav. Najprostszym sposobem, aby twoja strona zaczęła grać, jest użycie znacznika: **<bgsound src="x.xxx" loop="infinite">** (gdzie x.xxx oznacza wybrany przez ciebie plik muzyczny). Jeśli pominiesz fragment **loop="infinite"**, muzyka zagra jeden raz, w przeciwnym wypadku zwiedzający twoją stronę będą katowani decybelami non-stop.

● Pamiętaj, że nie wszyscy internauci muszą mieć ochotę na wysłuchiwanie brzęczącej muzyczki... Obecnie wiekszość osób woli oglądać strony pozbawione automatycznie włączającego się podkładu muzycznego.

Ile osób tu było?

Prawie wszyscy posiadacze stron WWW chcieliby wiedzieć, ile osób odwiedziło ich witrynę. Nic więc dziwnego, że z chęcią umieszczają na stronie specjalne liczniki gości...

● Niestety, aby licznik działał prawidłowo, na serwerze na którym umieściłeś swoje strony, musi być zainstalowany specjalny program. Całe szczęście, wielu administratorów serwerów oferuje nie tylko liczniki gości, ale i specjalne statystyki odwiedzających.

● Jeśli administrator twojego serwera nie oferuje licznika odwiedzających, nic straconego! Są specjalne strony, na których możesz skorzystać z opcji liczenia gości.

● Umieszczenie licznika na stronie jest bardzo proste. Po prostu wpisujesz odpowiedni fragment kodu HTML, np: **<img src="/cgi-bin/Count.cgi?df=User name.dat">**. Uwaga, to tylko przykład! Właściwe dla danego serwera polecenia znajdziesz na stronach internetowych opisujących dany licznik.



6. Ramki, czyli tworzymy elegancką stronę WWW

Stworzona przez ciebie na początku strona nie była zła, ale zabrakło na niej np. wygodnego menu, służącego do poruszania się po twoim serwisie WWW.

● Najłatwiejszym sposobem uporządkowania strony WWW jest użycie technologii ramek (FRAMES). Polega ona na tym, że dokument w oknie przeglądarki podzielony jest na niezależne od siebie okienka (właśnie ramki). W ten sposób możesz np. stworzyć stałe menu z boku ekranu, a w pozostałej części prezentować zawartość witryny.

● Wszystkie nowe przeglądarki obsługują ramki. Jedynie użytkownicy starszego oprogramowania mogą po prostu nic nie zobaczyć na twojej stronie...

● Przygotowanie stron z wykorzystaniem ramek nie jest trudne. Strona INDEX musi zawierać tylko informację o wielkości ramek i ich nazwach oraz polecenie wczytania do poszczególnych okienek odpowiednich dokumentów html.

● Następnie przygotuj poszczególne pliki html (np. menu główne i pozostałe strony), **pamiętając, aby przy odnośnikach wczytujących nową stronę pojawiła się informacja o docelowym oknie.** Jak to zrobić? Spójrz na fragment kodu w czerwonej ramce na dole.

● Niestety, Netscape Composer nie pozwala łatwo zdefiniować ramki w dokumencie, ale możesz to zrobić wpisując ręcznie odpowiednie polecenia w HTML.

frameset cols="132,559*" określa rozmiary okienek (szerokość) w punktach

frameborder="NO" border=0 informuje, że ramka ma nie posiadać obramowania

```
<html>
<head>
<title>Witaj na mojej stronie</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<frameset cols="132,559*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0" rows="*">
<frame name="lewaMenu" scrolling="NO" noresize src="lewa.htm">
<frame name="prawaGlowna" src="prawa.htm">
</frameset>
</body></noframes>
</html>
```

```
<a href="2.htm" target="prawaGlowna">Info</a>
```

framename="xxxxx" to po prostu nazwa ramki

scrolling="NO" informuje, czy ramka ma posiadać pasek przewijania zawartości

src="lewa.html" wskazuje nazwę pliku z zawartością danej ramki

7. Animowane przyciski, czyli wyższa szkoła jazdy

Zapewne spotkałeś na stronach WWW animowane przyciski zmieniające swój kształt albo kolor po wybraniu ich myszką. Czy chcesz mieć coś takiego na swojej stronie?

● Na początku musisz przygotować kilka odmian przycisków. Pamiętaj, aby nie przesadzić z ich wielkością! Załóżmy, że guziczek na twojej stronie ma po uaktywnieniu zmieniać kolor...

● W dowolnym programie graficznym wykonaj dwie wersje guzika (przykładowo o wymiarach 100 na 30 punktów), np. wyglądające tak:

MÓJ E-MAIL MÓJ E-MAIL

● Obrazki zapisz w formacie GIF albo JPG (w katalogu, gdzie masz wszystkie elementy swojej strony).

● Teraz przykra wiadomość – używany do tej pory Netscape nie pozwala w łatwy sposób tworzyć animowanych przycisków. Musisz użyć innego progamu (np. wersji demonstracyjnej Macromedia Dreamwever, gdzie robi się to dziecinnie łatwo).

● Możesz także wpisać odpowiedni fagment kodu HTML ręcznie, ale jest to znacznie mniej wygodne. Zobacz sam, obok masz przykład...



```
<html>
<head>
<title>STRONA Z ANIMOWANYMI GUZIKAMI</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
<script language="JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore(){//v3.0
 var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++)
x.src=x.oSrc;
}
function MM_preloadImages(){//v3.0
 var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
  var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0;
i<a.length; i++)
  if(a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}
function MM_findObj(n, d){//v3.0
 var p,i,x; if(!d) d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length){
  d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
 if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++)
x=d.forms[i][n];
 for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document); return x;
}
function MM_swapImage(){//v3.0
 var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array;
for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
  if((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc) x.oS-
rc=x.src; x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF" onLoad="MM_preloadImages('guzik2.gif')">
<a href="strona2.htm" onMouseOut="MM_swapImgRestore()" on-
MouseOver="MM_swapImage('Guzik1','','guzik2.gif',1)"><img name="Guzik1"
border="0" src="guzik.gif" width="100" height="30"></a>
</body>
</html>
```

Tak, masz rację! To nic innego, jak fragment programu napisanego w popularnej Javie (oznaczyliśmy go na niebiesko). Niestety, uzyskanie ciekawych efektów na stronie WWW wymaga znajomości języka Java albo techniki Flash

8. To już prawie koniec...

TERAZ DOWIE SIĘ O MNIE CAŁY ŚWIAT! ACH, TE MILIONY GOŚCI NA MOJEJ STRONIE...

Jeśli twoje strony są już gotowe, pora umieścić je w Sieci. Nie jest to zadanie trudne, ale musisz zwrócić uwagę na parę spraw.

● Niektóre serwery rozpoznają wielkość liter, tak więc **index.htm** oraz **INDEX.HTM** będą dla nich zupełnie innymi stronami. Sprawdź więc, czy wszędzie używasz jednakowych nazw.

● Ponieważ dokumenty HTML są zwykłymi plikami tekstowymi, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś je podejrzał (polecamy do tego Windowsowy Notatnik). Zwróć uwagę, czy wszystkie odnośniki do plików graficznych, dźwiękowych oraz stron nie są związane z lokalnym dyskiem twardym. Jak to rozpoznać? Bardzo proste: przy nazwach nie może być napisane **„file:///C:/Obrazki/guzik.gif"**!

● Jeśli uważasz, że wszystko jest OK, przeprowadź mały test. Przekopiuj pliki HTML ze wszystkimi elementami do innego katalogu i spróbuj otworzyć stronę w przeglądarce WWW. Sprawdź, czy działają wszystkie odnośniki, widać obrazki, itp.

● Teraz możesz połączyć się z Internetem i wysłać swoje strony na serwer. Jeśli nie masz jeszcze konta WWW w Sieci, skorzystaj z któregoś z darmowych serwerów. Jeśli natomiast już masz konto, użyj programu FTP w celu umieszczenia plików w Internecie. Jest to bardzo łatwe, jednak gdy robisz to po raz pierwszy, możesz skorzystać z naszych podpowiedzi umieszczonych poniżej.

9. Wielki finał – twoja strona w Sieci!

① Przypomnij sobie dane, które otrzymałeś przy zakładaniu konta stron WWW: nazwę serwera ftp, nazwę użytkownika oraz hasło.

Jeśli chcesz przeczytać pocztę, podaj nazwę konta i hasło.

Podając nazwę konta pomiń końcówkę @internetia.pl

Adres e-mail

Nowe hasło



Zmiana ustawień konta Internetia

Oto twoja nazwa użytkownika i hasło dostępu. Zapamiętaj je lub zapisz w bezpiecznym miejsc

NAZWA: jackoo23425

HASŁO: A23#JAC187&

Możesz zmienić swoje hasło korzystając z formularza poniżej:

② Połącz się z Internetem, uruchom program do obsługi FTP. W zależności od używanego programu, poszukaj funkcji **CONNECT**, **NEW CONNECTION** albo **POŁĄCZ**.

③ Wpisz odpowiednie dane w okno połączenia: nazwę serwera, nazwę użytkownika oraz hasło. Kliknij OK i poczekaj, aż program połączy się z serwerem.
Powinieneś trafić do katalogu PUB – tutaj należy umieścić strony.

/jackoo/

```
Local time: Thu Aug 31 10:07:41 2000
Hello [unknown] at 212.244.151.9
Anonumous connections from the outside of the ICP network are limited
You can visit our website: http://ftp.icpnet.pl

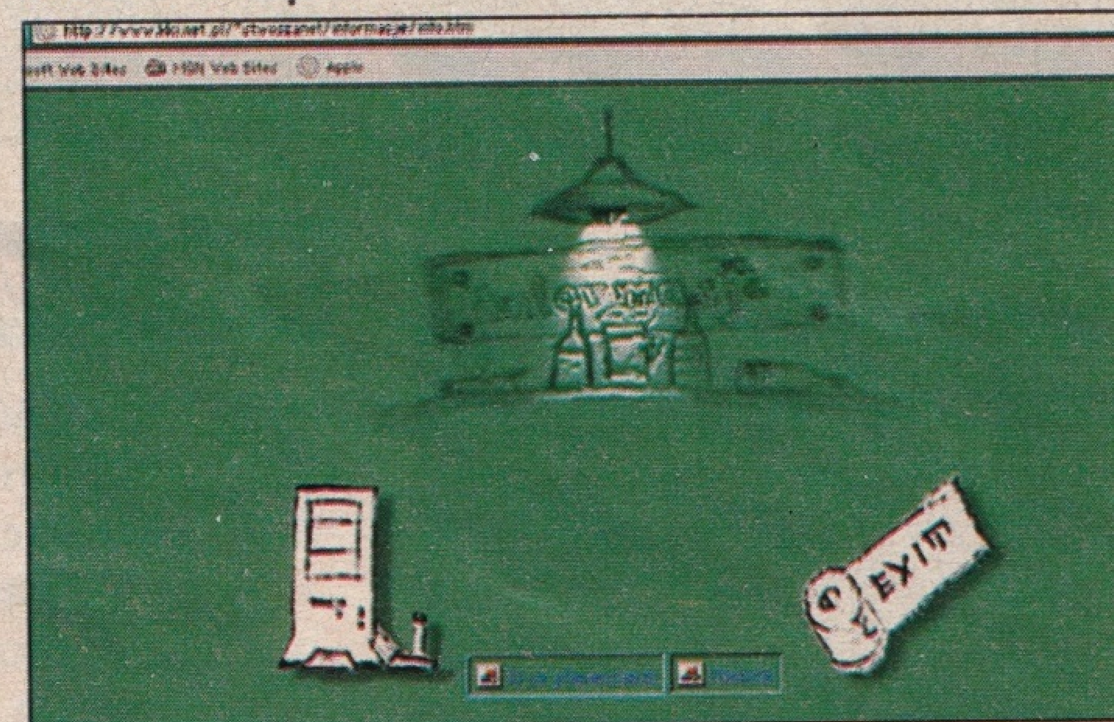
User ftp logged in.  Access restrictions apply.
```

Path: [ftp.icpnet.pl][pub]

Name	Size	Last Modified
index.html	2.234	01-09-2000
druga.html	5.122	01-09-2000
fotka.jpg	23.267	01-09-2000

④ W większości programów kopiowanie plików z i na Sieć polega na... przeciągnięciu ikon plików z jednego okienka do drugiego. Czy może być coś łatwiejszego?
Uwaga: niektóre programy umożliwiają wrzucanie plików pojedynczo, w innych możesz zaznaczyć wszystkie potrzebne pliki i jednym ruchem posłać je na serwer.
Sprawdź jeszcze nazwy plików na serwerze, czasami może spotkać cię niemiła niespodzianka, gdy program FTP zmieni wszystkie małe litery na wielkie... Aby zmienić nazwę pliku na odległym serwerze, musisz skorzystać z funkcji RENAME albo (w niektórych programach), tak jak w Windows, użyć prawego przycisku myszki.

⑤ Teraz uruchom przeglądarkę WWW i wpisz adres swoich stron (uwaga, niekiedy musisz odczekać kilka chwil, zanim twoja twórczość zostanie udostępniona światu). Teraz możesz już chwalić się wszystkim znajomym, jakie śliczne strony udało ci się zrobić...
Zanim jednak ogłosisz wszem i wobec swój adres, dokładnie sprawdź, czy wszystko działa prawidłowo. Chyba nie chciałbyś zostać wyśmiany przez swoich kumpli?



Mała różnica w nazwach plików i strona umieszczona na serwerze nie widzi obrazków... Cóż, trzeba to poprawić!

⑥ Aby zwiększyć liczbę gości, możesz zrobić jeszcze jedną rzecz: wprowadzić swoje dane do wyszukiwarek internetowych. W tym celu wejdź na stronę wyszukiwarki i wybierz opcję **DODAJ ODNOŚNIK** (albo podobną). Dalej postępuj zgodnie z instrukcjami podanymi na stronie...

Twój email*:

Nazwa strony*:

Adres (URL)*:

Opis strony*:

INFO

Jak ułatwić sobie życie

W Internecie znajduje się cała masa stron zapełnionych wszelkiego rodzaju ikonami, grafiką, skryptami – jednym słowem tym, czego potrzebujesz, aby twoja strona WWW była najlepsza. Wszystko za darmo!

SKRYPTY CGI, APPLETY JAVA
http://ic.zst.sosnowiec.pl/cgi-bin/admin.cgi/index.html
http://www.skrypty.hg.pl/skrypty
http://www.cgi.team.pl/skrypty
http://www.baszyl.of.pl/skrypty

DARMOWE GRAFIKI, ANIMACJE, LICZNIKI
http://webresources.help.pl/
http://www.kathais.px.pl/AGWWW.html
http://www.freegif.obywatel.pl/
http://venus.wsb-nlu.edu.pl/~gkuzlak/pl_counters.html

RANKING NAJLEPSZYCH STRON
http://www.rank.prv.pl/ ranking stron

Tekst: R.J. „Yackoo!"

POŻYTECZNE I NIEZBĘDNE

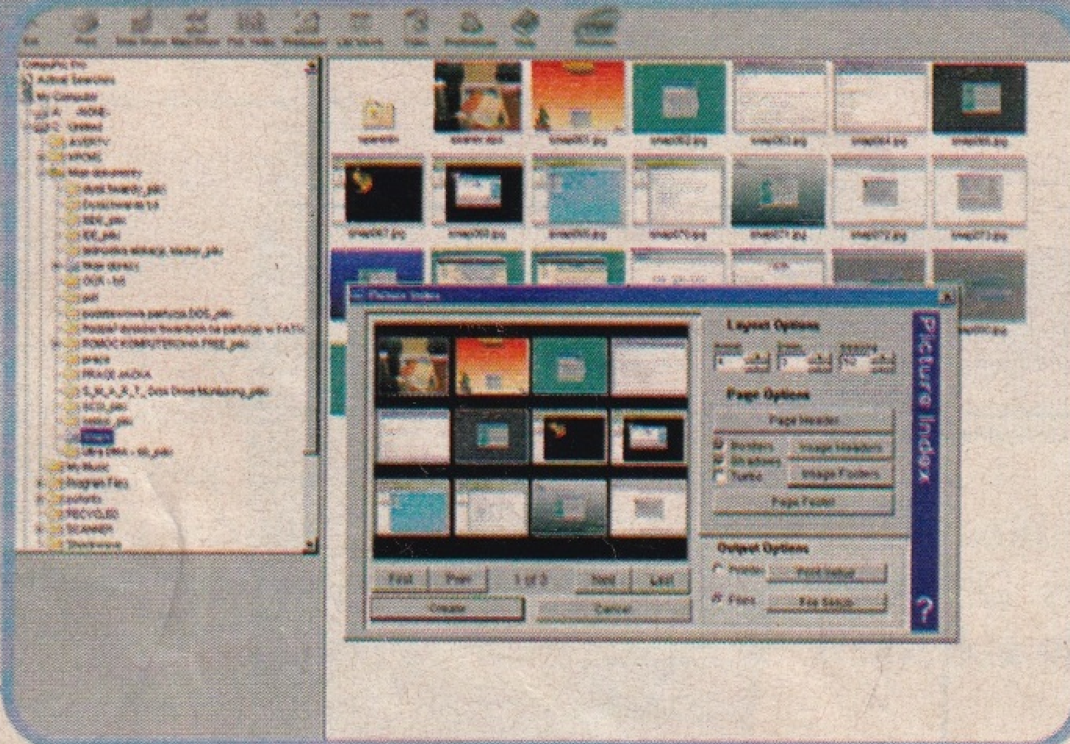
PROGRAMY DLA KAŻDEGO...

Jeśli interesujesz się tworzeniem stron WWW, chciałbyś stworzyć ze znajomymi Sieć osiedlową lub tylko jesteś częstym gościem w Internecie, przyda ci się parę pożytecznych programów...

CompuPic Pro 5.1



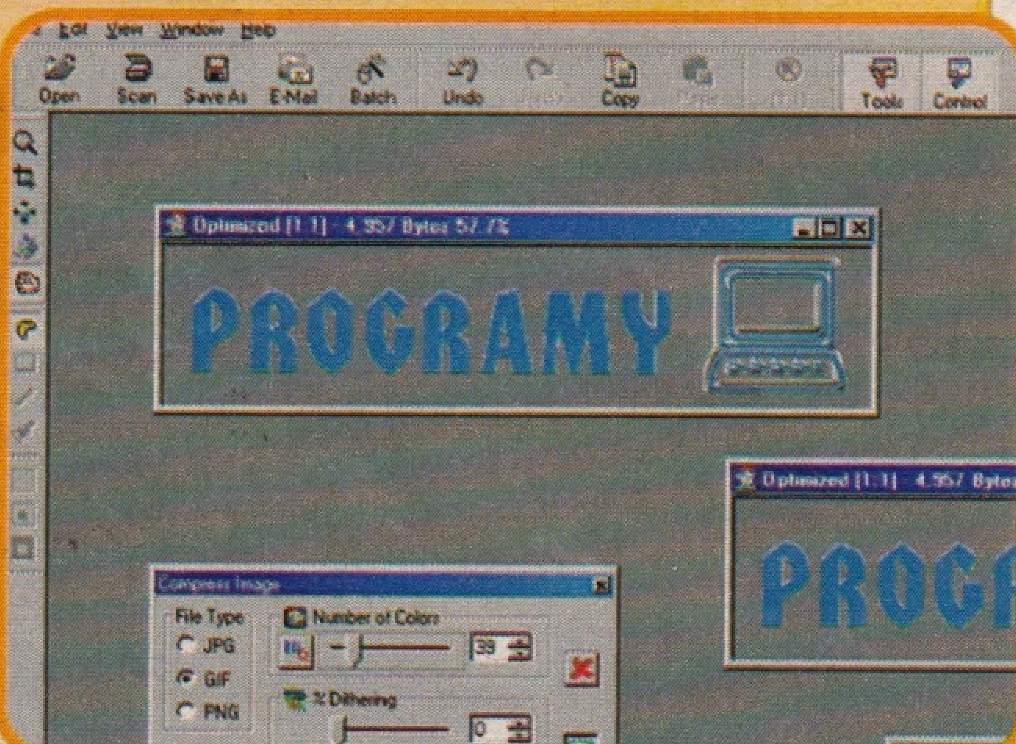
Zapewne udało ci się zgromadzić na dysku sporą ilość wszelkiego typu obrazków, filmów, krojów liter, plików multimedialnych... Czasem aż trudno w tym wszystkim się połapać. Wtedy pomoże właśnie CompuPic – bardzo rozbudowana przeglądarka, rozpoznająca kilkadziesiąt formatów plików. Jeśli zajmujesz się tworzeniem stron WWW, program ten pomoże ci dodatkowo stworzyć tzw. index – miniaturowy podgląd np. wszystkich zdjęć dostępnych na stronie. CompuPic jest programem typu shareware – możesz go używać za darmo przez 15 dni, potem powinieneś go kupić.



Xat.Com Image Optimizer



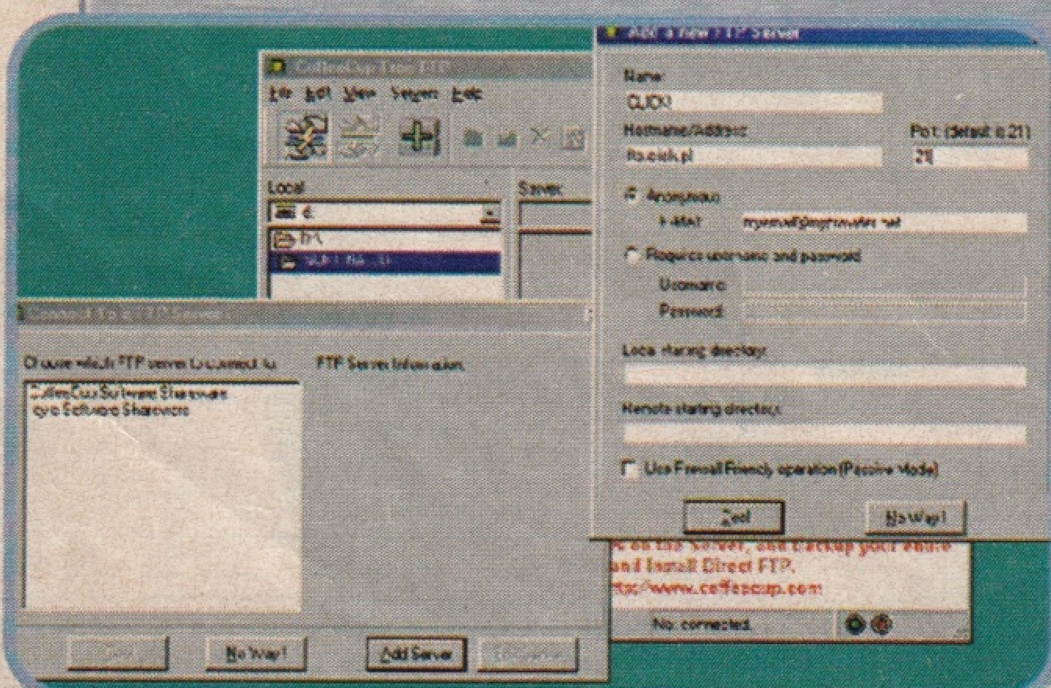
Wszystkie obrazki i zdjęcia wykorzystywane w Internecie wymagają specjalnego przygotowania. Ile razy denerwowałeś się, czekając, aż na stronie WWW pojawią się wszystkie fotki? Jeśli chcesz zrobić własną stronę w Sieci, zadbaj, aby twoi goście nie tracili czasu... Pomoże ci w tym właśnie Xat. Com Image Optimizer. Jego jedynem zadaniem jest przerabianie plików graficznych tak, aby zajmowały jak najmniej miejsca, a jednocześnie nie straciły zbyt wiele na jakości. Przekonaj się sam, że przerobione obrazki mogą wczytywać się ze stron WWW nawet dwa razy szybciej!



CoffeeCup Free FTP



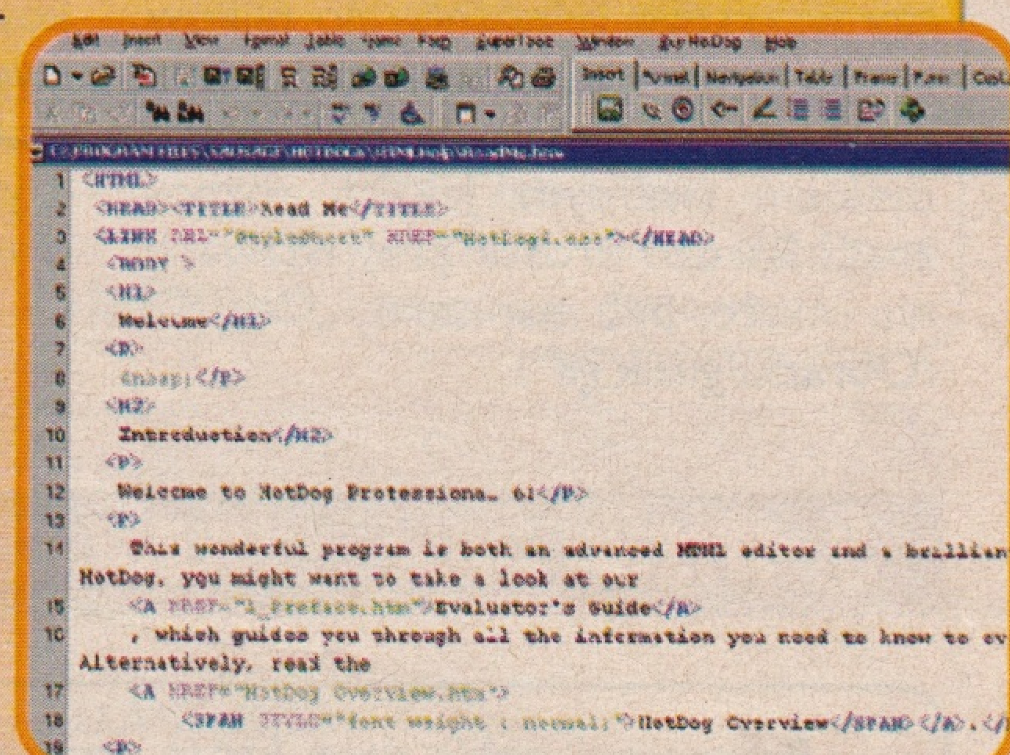
Istnieje cała masa programów FTP, różniących się tak naprawdę jedynie wyglądem oraz dodatkowymi, mniej lub bardziej pożytecznymi funkcjami. Jeśli chcesz umieścić własne strony na serwerze albo ściągasz z Sieci sporo plików, program FTP jest jednym z najbardziej potrzebnych ci narzędzi. My proponujemy ci skorzystać z CoffeeCup Free FTP. Jest to bardzo proste i łatwe w obsłudze narzędzie, a do tego możesz go używać całkowicie za darmo. Oczywiście, jeśli ci się znudzi ten programik, możesz użyć bardziej wymyślnego narzędzia...



HotDog Professional 6



Każdy, kto na poważnie zajmował się tworzeniem stron WWW, wymieni ten edytor pośród naczęściej używanych narzędzi. Mniej doświadczeni użytkownicy zapewne będą na początku mieli problem z jego obsługą – cóż, kwestia przyzwyczajenia. HotDog posiada bardzo bogaty zestaw narzędzi, przy pomocy których można stworzyć naprawdę świetnie wyglądające strony, jednak wymaga to dużo pracy. Sporą niedogodnością programu jest brak możliwości podglądu tworzonej strony – w tym celu musisz użyć przeglądarki WWW. Na pewno nie jest to program dla osób próbujących po raz pierwszy stworzyć swoją stronę, jednak bardziej doświadczeni użytkownicy raczej powinni być z niego zadowoleni.



CoffeeCup HTML Editor



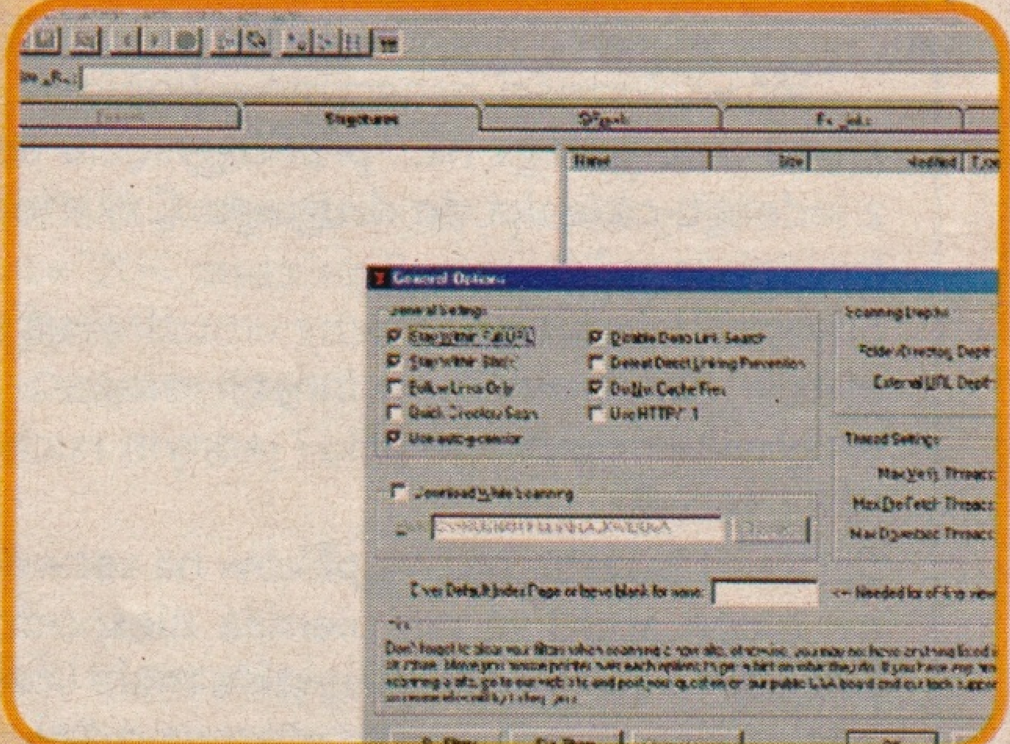
Największy konkurent dla HotDog'a. Oferuje równie bogate możliwości, co jego konkurent, i co ważniejsze, jest znacznie wygodniejszy w obsłudze. Dodatkowo w projektowaniu stron pomaga funkcja podglądu wbudowana w edytor (nie potrzebujesz więc co chwilę przełączać się pomiędzy programem, a przeglądarką WWW). „Filiżanka Kawy" potrafi także obsługiwać na co dzień spotykane już dodatki typu dynamiczny HTML czy applety Java. Również mniej doświadczeni użytkownicy nie powinni mieć wielkich problemów z pracą w tym programie. CoffeCup jest programem typu shareware – jeśli chcesz z niego korzystać, powinieneś zapłacić opłatę rejestracyjną.



BlackWidow



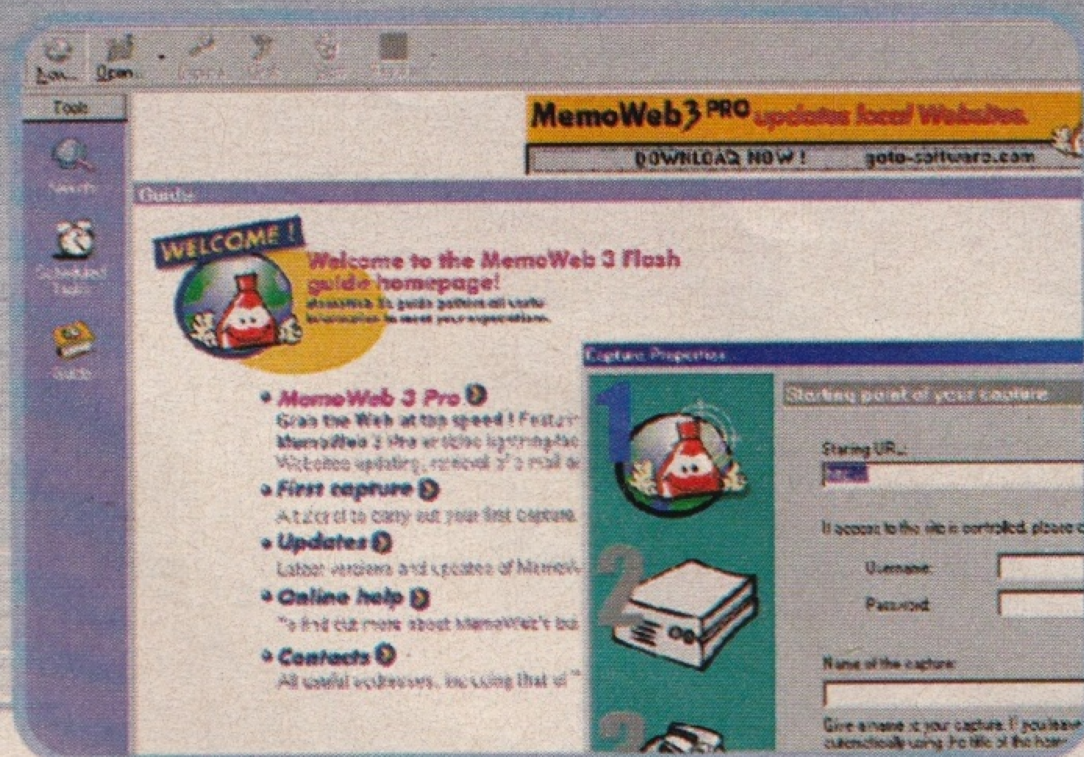
Czarna Wdowa jest programem pozwalającym pobierać strony WWW z Sieci i oglądać je później bez konieczności łączenia się z Internetem. Tak samo, jak opisywany obok MemoWeb, umożliwia określenie stopnia dokładności poszukiwania danych na serwerze (możesz określić, że nie interesują cię odnośniki „wchodzące" głębiej niż np. trzy strony w głąb.) Pobrane strony możesz oczywiście zapisać na dysku i oglądać kiedy tylko zechcesz, nawet już bez dostępu do Sieci. Korzystając z pomocy „Wdowy" możesz też, oglądając jedną stronę, pobierać kilka innych „na później"...



Memoweb 3 Flash



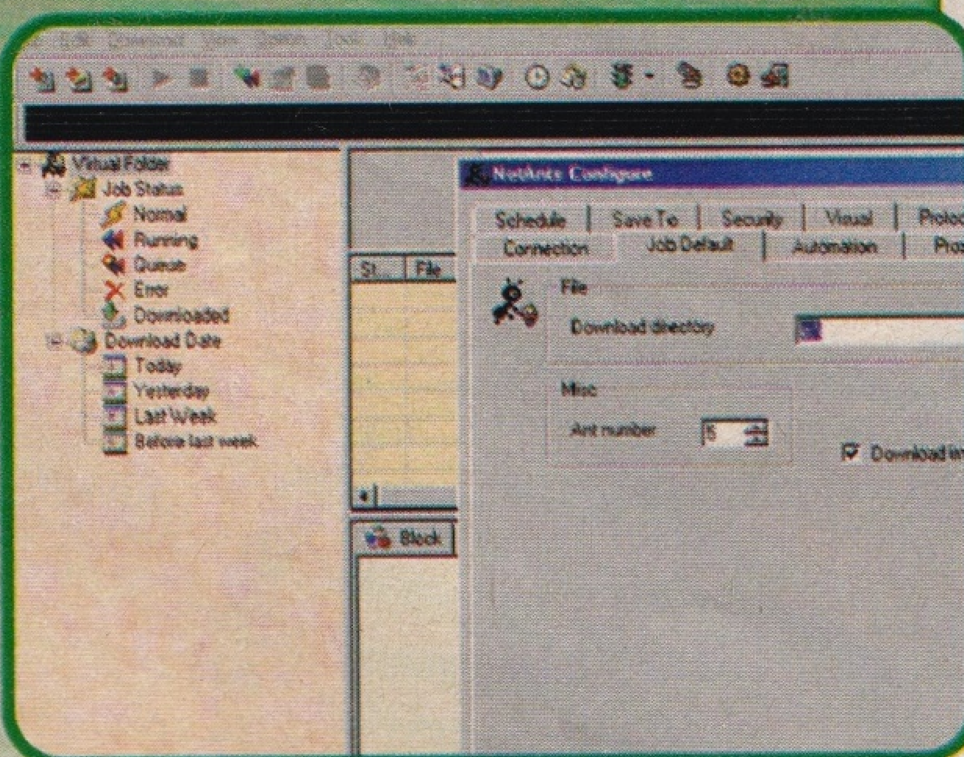
Często zdarza się, że masz mało czasu, a potrzebujesz obejrzeć wiele stron WWW. Spróbuj użyć programu MemoWeb 3 Flash. Zajmuje się on pobieraniem z Sieci całych stron internetowych (wraz z grafiką, muzyką itp.). Potem wystarczy rozłączyć się i – już bez martwienia się o wysokość rachunku za telefon – można oglądać w spokoju ściągnięte strony. Program pozwala pobierać kilka różnych stron jednocześnie. Można także określić, jak bardzo głęboko ma szperać na serwerach (aby się nie okazało, że przy okazji, idąc za odnośnikami, pobrałeś całkiem zbędne rzeczy).



NetAnts 1.22



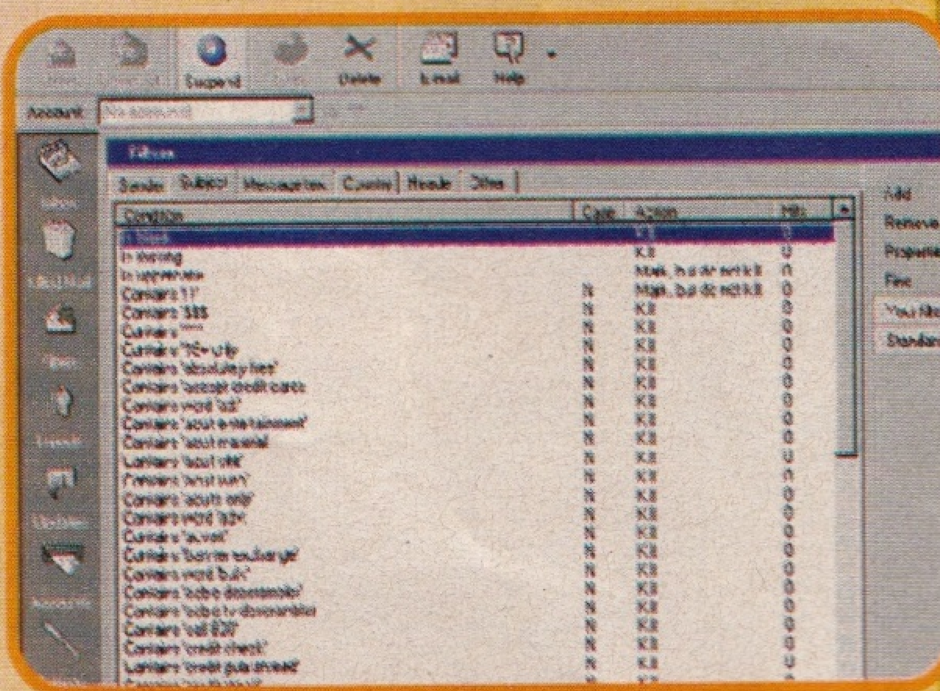
Ściągnięcie pliku z Sieci, zwłaszcza większego lub z odległego serwera, bywa często nie lada problemem. Nawet, jeśli uda ci się połączyć z wybraną stroną, często transmisja danych trwa wieki albo urywa się w najmniej oczekiwanym momencie. Net Ants jest programem rozwiązującym te problemy – od chwili uruchomienia pobieraniem pliku zajmują się komputerowe mrówki... I jak na te pracowite stworzonka przystało, nigdy nie poddają się bez walki. Potrafią nie tylko wznowić przerwane nagle ściąganie danych, ale – dzięki jednoczesnemu pobieraniu kilku części tego samego pliku – oszczędzają czas. „Sieciowe Mrówki" współpracują z popularnymi przeglądarkami Explorer i Netscape.



SpamKiller



Mimo, że standardowe konta e-mail wcale nie są takie malutkie, okazuje się, że łatwo je zapchać niechcianą pocztą. Wszelkiego typu reklamy, ankiety i listy od tzw. „przyjaciół" nie tylko zajmują miejsce, ale skutecznie podwyższają rachunki za telefon – ściągając pocztę z Sieci pobierasz wszystkie wiadomości. Aby ułatwić sobie życie, możesz użyć SPAM KILLERA. Współpracuje on z większością programów pocztowych, a dzięki ogromnemu zestawowi filtrów jest w stanie starannie oddzielić ważne maile od tych niechcianych. Standardowo program rozpoznaje większość angielskojęzycznych reklam i ogłoszeń, jednak łatwo można go nauczyć rozpoznawać polskich reklamodawców...

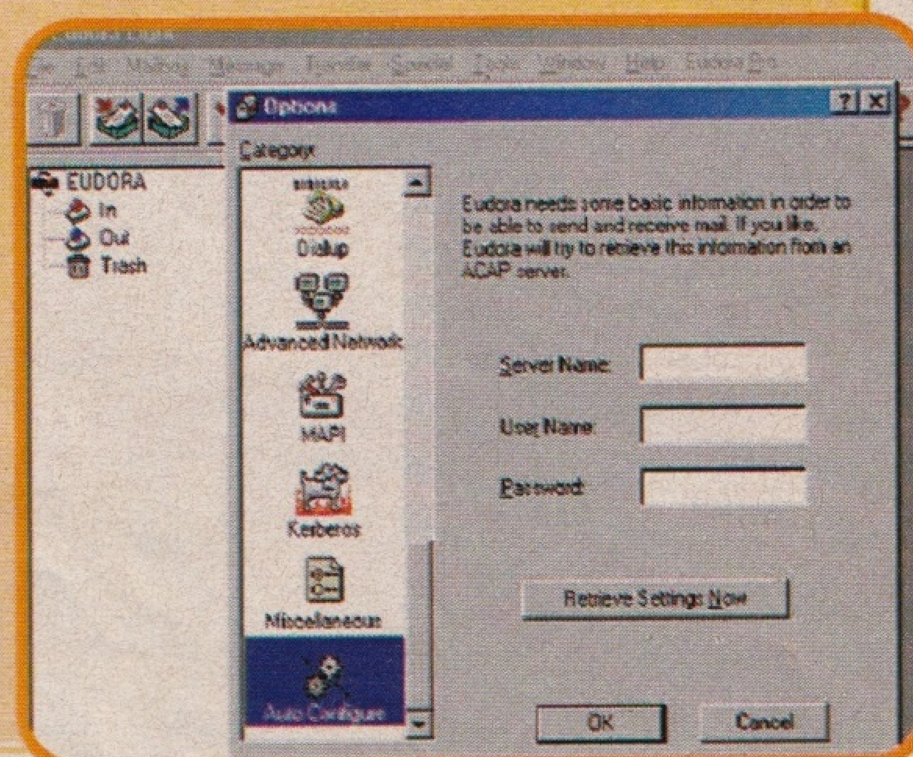


Eudora Light



Jeśli masz już dosyć niespodzianek wynikających z pracy z Outlookiem, Netscape przyprawia cię o rozstrój nerwowy, a do tego nie możesz żyć bez poczty e-mail, pora rozejrzeć się za innym programem do obsługi elektronicznej korespondencji... Jednym z bardziej znanych i lepszych jest Eudora oraz jej młodsza, darmowa kuzynka – Eudora Light.

Niewątpliwą zaletą tego programu jest odporność na mnożące się coraz szybciej wirusy mailowe. Nie bez znaczenia jest też wygoda obsługi – koniec z zastanawianiem się, co i gdzie uruchomić, aby program zaczął działać tak, jak chcesz.

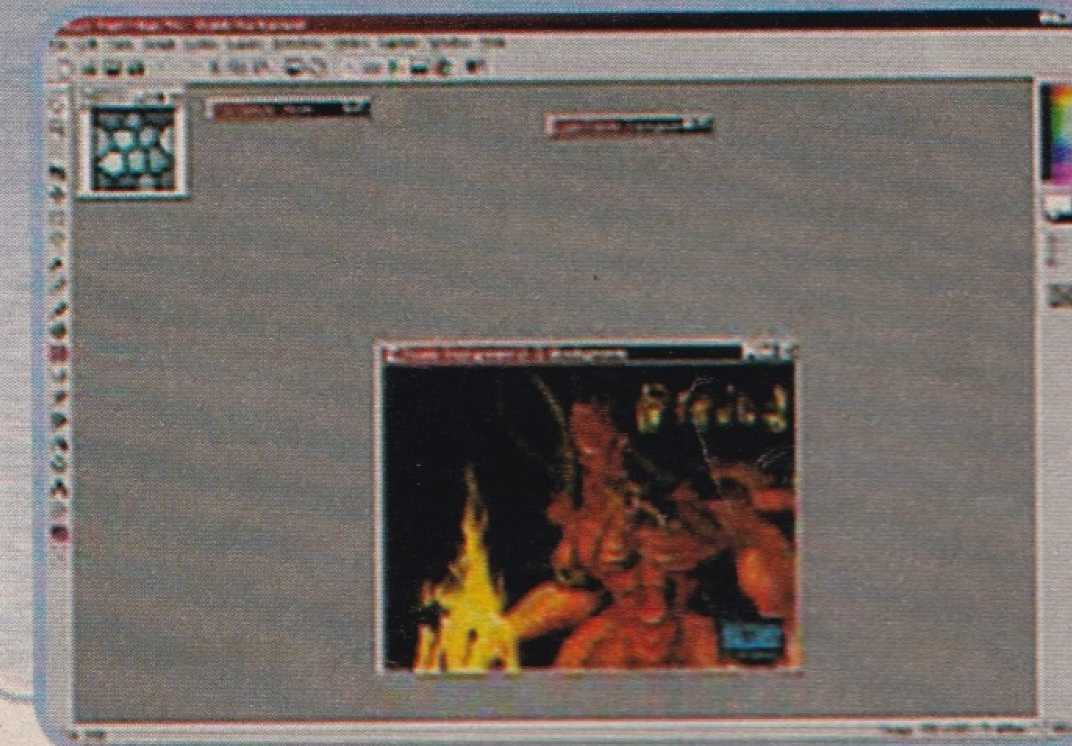


PaintShop Pro



Istnieje całe mnóstwo programów graficznych, jednak niewiele z nich oferuje naprawdę dobrze działające narzędzia, pozwalające zrobić naprawdę wszystko z obrazem. Wśród takich super programów od lat dominuje profesjonalny Adobe Photoshop, jednak od niedawna dogania go groźny konkurent – PaintShop Pro.

Jeśli szukasz naprawdę dobrego, a przy tym stosunkowo niedrogiego programu graficznego, koniecznie spróbuj PaintShop Pro. Poza bogatymi możliwościami edycji obrazu i obsługą większości popularnych formatów plików, dysponuje on też innymi zaskakującymi funkcjami. Na pewno ci się spodoba.

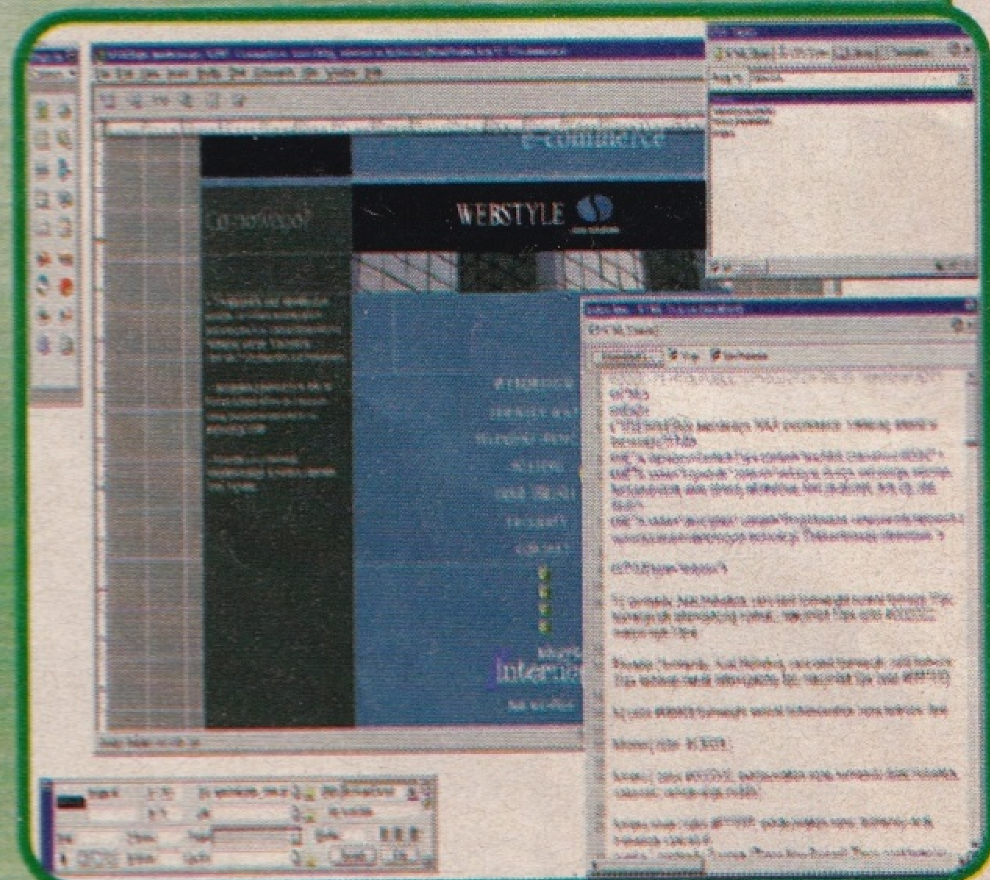


Macromedia Dreamweaver



Profesjonalny program dla twórców stron WWW, oferujący ogromne możliwości, a jednocześnie wyjątkowo łatwy w obsłudze, dzięki korzystaniu z technologii WYSIWYG (To, Co Widzisz, Jest Tym, Co Otrzymasz). Posługując się Dreamveawerem, nawet jeśli jesteś mało doświadczonym użytkownikiem, może zrobić elegancką stronę WWW. Dodatkową zaletą programu jest niewątpliwie fakt, że występuje w wersji dla PC i Macintosha – dzięki temu posiadacze któregoś z tego typu komputerów mogą się nim posługiwać.

Niestety, jak na poważne narzędzie przystało, Dreamweaver nie jest programem tanim. Jeśli jednak chciałbyś tylko spróbować swoich sił, możesz skorzystać z dema (oferuje te same możliwości, co pełna wersja i działa przez 30 dni).



AnalogX Simple Server



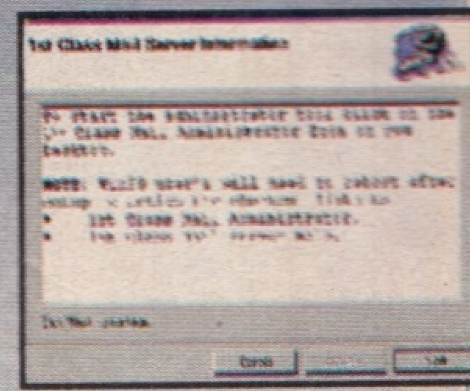
Wraz z kilkoma znajomymi połączyliście komputery w Sieć? Macie stały dostęp do Internetu? Pora pomyśleć o własnym serwerze! ANALOG X jest właśnie darmowym, w pełni funkcjonalnym serwerem WWW. Co ważniejsze, do jego obsługi nie wymagana jest specjalna wiedza (czego nie można powiedzieć o innych serwerach).



1st Class Mail Server



Nie ma mowy o Sieci bez poczty. Dzięki programowi 1ST CLASS MAIL SERVER twoja Sieć osiedlowa może wzbogacić się o normalnie działającą pocztę elektroniczną. Wszystko całkowicie za darmo! Oczywiście musisz jeszcze to wszystko skonfigurować, ale chyba nie jest to dla ciebie zbyt wielkie wyzwanie?



Tekst: R.J. "Yackoo" Wszystkie opisywane programy są do pobrania m.in. ze strony tucows.icm.edu.pl